

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)**  
**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**



**Disusun oleh:**  
**NI PUTU NURATNI PUSPITA SARI**  
**14520241049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA DAN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah, Koordinator Kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) Sekolah, Guru Pembimbing, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PLT UNY menyatakan bahwa mahasiswa di bawah ini:


Nama : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM : 14520241049  
Fakultas : Fakultas Teknik  
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika  
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Negeri 1 Jogonalan, Klaten pada tanggal 15 September s.d. 15 November 2017. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini

Klaten, 2017

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

  
Muhammad Muwir, M.Pd.  
NIP. 19630512 198901 1 001


  
Reny Septiana, S.Pd.

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
SMK Negeri 1 Jogonalan

Guru Koordinator PLT

  
Agus Pramono, S.Pd.  
NIP. 19640913 198903 1 011

  
Sridadi, M.Pd.  
NIP. 19700326 199403 1 002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur praktikan panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga praktikan dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) UNY di SMK Negeri 1 Jogonalan yang dilaksanakan pada tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017 dan pada akhirnya dapat menyelesaikan laporan PLT UNY.

Pelaksanaan PLT ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan lancar berkat kerjasama yang baik dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena itu, praktikan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Bapak Prof. Dr. Anik Gufron, M.Pd. selaku Ketua LPPMP yang telah memberikan kesempatan, pengarahan dalam pelaksanaan PLT UNY.
3. Bapak Muhammad Munir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingannya kepada kami.
4. Sridadi, M.Pd selaku guru koordinator PLT yang telah berkenan meluangkan waktu untuk mengarahkan kami dalam kegiatan PLT UNY.
5. Ibu Reny Septiana, S.Pd. selaku guru pembimbing serta guru mata pelajaran yang telah membantu di dalam proses PLT UNY.
6. Semua guru dan karyawan SMK Negeri 1 Jogonalan yang telah membantu dan mendukung selama pelaksanaan PLT UNY.
7. Siswa-siswi SMK Negeri 1 Jogonalan, khususnya kelas X TKJ 1, X TKJ 2, X MM, XII TKJ 2, XII MM, dan XII PM 2 yang telah membantu kelancaran PLT UNY.
8. Teman-teman seperjuangan PLT UNY tahun 2017 di SMK Negeri 1 Jogonalan.
9. Orang tua yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik yang berupa materi maupun moral kepada kami selama pelaksanaan PLT UNY.

Praktikan menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, karena terbatasnya kemampuan praktikan dalam menyusun laporan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat praktikan harapkan demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi semua pihak.

Klaten, November 2017

Praktikan

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL..... i

HALAMAN PENGESAHAN..... ii

KATA PENGANTAR ..... iii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL..... v

DAFTAR GAMBAR ..... vi

DAFTAR LAMPIRAN..... vii

ABSTRAK ..... viii

BAB I PENDAHULUAN ..... 1

    A. Analisis Situasi..... 1

    B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PLT ..... 8

BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL ..... 11

    A. Persiapan PLT ..... 11

    B. Pelaksanaan PLT ..... 16

    C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi ..... 20

BAB III PENUTUP ..... 24

    A. Kesimpulan ..... 24

    B. Saran..... 24

DAFTAR PUSTAKA ..... 26

LAMPIRAN ..... 27



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Data Program Keahlian tahun pelajaran 2017/2018 ..... 3

Tabel 2. Data guru dan tata usaha ..... 4

Tabel 3. Data siswa tahun pelajaran 2017/2018..... 4

Tabel 4. Ruangan SMK Negeri 1 Jogonalan..... 6

Tabel 5. Rincian Jam Pembelajaran ..... 8

Tabel 6. Jadwal Mengajar Praktikan ..... 18

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Bangunan SMK Negeri 1 Jogonalan..... 2

Gambar 2. Denah Lokasi SMK Negeri 1 Jogonalan..... 2

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Matriks Program PLT UNY
- Lampiran 2. Laporan Mingguan Pelaksanaan PLT
- Lampiran 3. Rekapitulasi Dana Pelaksanaan PLT
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan PLT
- Lampiran 5. Kalender Akademik
- Lampiran 6. Jadwal Pelajaran
- Lampiran 7. Silabus
- Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 9. Media Pembelajaran, *Labsheets*, *Jobsheets*
- Lampiran 10. Kisi-kisi, Soal dan Kunci Jawaban Uji KD/UTS
- Lampiran 11. Hasil Jawaban dan Praktik Lab Peserta Didik
- Lampiran 12. Tabel Penilaian Unjuk Kerja
- Lampiran 13. Nilai Peserta Didik
- Lampiran 14. Analisis dan Tindak Lanjut
- Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan PLT

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) UNY  
SMK Negeri 1 Jogonalan, Klaten  
Tahun Akademik 2017/2018

**ABSTRAK**

Oleh:  
Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
14520241049

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap Mahasiswa program kependidikan. Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini adalah memberikan pengalaman kepada Mahasiswa dalam bidang pembelajaran, manajerial dan teknik mengajar di sekolah atau lembaga lain dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan. PLT dilaksanakan mulai tanggal 15 September sampai 15 November 2017 yang bertempat di SMK Negeri 1 Jogonalan.

Dalam Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) praktikan diberi kesempatan untuk membimbing pembelajaran siswa kelas X TKJ 1, X TKJ 2, dan X Multimedia dalam mata pelajaran produktif Dasar Desain Grafis. Selain itu praktikan juga mendapat kesempatan membimbing siswa kelas XII Pemasaran 2, XII TKJ 2, dan XII Multimedia dalam mata pelajaran KKPI dikarenakan guru mata pelajaran tersebut melaksanakan Diklat Keahlian Ganda selama satu bulan. Selain kegiatan pembelajaran, praktikan juga melakukan kegiatan lain yang mendukung kegiatan pembelajaran, yakni menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), analisa hasil evaluasi siswa dan menyiapkan media pembelajaran.

Secara umum, pelaksanaan kegiatan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan berjalan dengan baik, namun dalam pelaksanaannya beberapa hambatan dapat dipastikan selalu timbul. Hambatan tersebut antara lain: dalam pengelolaan kelas, pengelolaan waktu, dan ketersediaan sarana dan prasarana. Akan tetapi praktikan selalu berusaha untuk menekan hambatan yang terjadi, sehingga program PLT dapat terlaksana dengan lancar. Dengan adanya kegiatan PLT, praktikan mendapat bekal, pengalaman dan gambaran yang nyata tentang kegiatan-kegiatan dalam dunia kependidikan. Adanya kerjasama, kedisiplinan, tenaga, dana, dan waktu sangat dibutuhkan guna mendukung terlaksananya kegiatan PLT dengan baik.

Kata kunci: Praktik Lapangan Terbimbing, Pembelajaran

# **BAB I**

## **PENDAHULAUN**

Peraktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib tempuh oleh seluruh mahasiswa UNY yang mengambil program S1 Kependidikan dan merupakan wahana untuk membentuk calon guru atau tenaga pendidik, yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar. Adanya PLT sebagai mata kuliah wajib yang di wujudkan dalam bentuk pendidikan dengan cara memberikan pelatihan dan pengalaman mengajar secara langsung di lapangan, terkhusus di lembaga pendidikan sehingga mahasiswa calon guru memiliki bekal dalam mengajar dan terlatih dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada pada lapangan serta belajar bagaimana cara mengatasinya.

Menjadi seorang guru tidak hanya menguasai materi dan ketrampilan mengajar saja. Akan tetapi memiliki sikap dan kepribadian yang luhur harus dimiliki oleh seorang guru. Sikap dan wawasan dituntut dapat memberikan pengaruh yang positif bagi orang yang ada disekitarnya. Kesempatan untuk berlatih dalam mengamalkan ilmu pengetahuan yang telah didapat bagi mahasiswa di tuangkan melalui pelaksanaan program PLT.

Lokasi PLT adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah. Sekolah meliputi SD, SLB, SMP, MTs, SMA, SMK dan MAN. Sedangkan lembaga pengelola pendidikan seperti Dinas Pendidikan, Sanggar Kegiatan Belajar milik kedinasan, balai diklat di masyarakat atau instansi swasta. Program PLT UNY 2017 yang dilaksanakan pada tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017, mahasiswa memilih lokasi berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara jurusan, mata pelajaran dan materi kegiatan yang di praktikkan di sekolah atau lembaga dengan program studi yang ditempuh di universitas, sehingga mahasiswa praktikan memilih untuk melaksanakan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan yang beralamat di Jl. Yogya-Solo Km.5, Tegalmas, Prawatan, Jogonalan, Klaten, Jawa Tengah.

### **A. Analisis Situasi**

Sebelum mahasiswa praktikan PLT diterjunkan ke lapangan, mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah, baik observasi lingkungan, pembelajaran dikelas dan kegiatan sekolah. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki atau potensi yang perlu dioptimalkan serta mencari data tentang kelengkapan fasilitas yang ada di sekolah atau lembaga tersebut. Hasil dari observasi yang dilakukan oleh mahasiswa

diperoleh beberapa informasi mengenai SMK Negeri 1 Jogonalan sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Klaten. Adapun kondisi fisik atau fasilitas di SMK Negeri 1 jogonalan adalah, sebagai berikut:

**1. Identitas Sekolah**



Gambar 1. Bangunan SMK Negeri 1 Jogonalan



Gambar 2. Denah Lokasi SMK Negeri 1 Jogonalan

- a. Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 JOGONALAN
- b. Alamat Sekolah : Tegalmas, Prawatan, Jogonalan, Klaten
  - Telepon : (0272) 322097. 3351360
  - Fax : (0272) 322097
  - Email : smkn\_jogsa@yahoo.com
  - Website : smkn1jogonalan.sch.id
- c. Nomor Statistik Sekolah : 341031009001
- d. Status Akreditasi : Terakreditasi
  - 1) Akutansi : A
  - 2) Administrasi dan Perkantoran : A
  - 3) Pemasaran : A

- 4) Teknik Komputer dan Jaringan : A
- 5) Multimedia : -
- e. SK Operasional Sekolah
  - 1) Nomor : 28/UKK.3/1968
  - 2) Tanggal : 6 Februari 2008
- f. SK Pendirian
  - 1) Nomor : 28/UKK.3/1968
  - 2) Tanggal : 6 Februari 1968

Pejabat yang mengeluarkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI
- g. Komite Sekolah
  - 1) Ketua : Suparna
  - 2) No/Tgl.SK : 800/421.5/571/2014
- h. Kepala Sekolah
  - 1) Nama : Drs. Dionisius Pramu Aji
  - 2) NIP : 19640913 198903 1 011
  - 3) No/Tgl.SK : 821.2/88/10
  - 4) Pejabat yang mengangkat : Bupati Klaten
  - 5) Alamat : Giri Mulyo No. XI A, Gergunung,  
Klaten Utara, Jawa Tengah
  - 6) No.Telp/HP : 081548626066
  - 7) Email
- i. Wakil Kepala Sekolah & BKK
  - 1) Waka Manajemen Mutu : Dra. Rini Satnawati
  - 2) Waka Kurikulum : Sridadi, M.Pd.
  - 3) Waka Sarpras Ketenagakerjaan: Dewi Yuningirih, M.Pd.
  - 4) Waka Kesiswaan : Drs. Tukino
  - 5) Waka Humas : Drs. Heri Sampurno Widodo
  - 6) BKK : Sri Wahyuni, BA

j. Data Program Keahlian

Tabel 1. Data Program Keahlian tahun pelajaran 2017/2018

No	Program Keahlian	Jumlah Rombongan Belajar			
		Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	Jumlah
1	Akuntansi	4 Kelas	4 Kelas	4 Kelas	12 Kelas
2	Adm. Perkantoran	2 Kelas	2 Kelas	2 Kelas	6 Kelas
3	Pemasaran	2 Kelas	2 Kelas	2 Kelas	6 Kelas
4.	Teknik Komputer dan Jaringan	2 Kelas	2 Kelas	2 Kelas	5 Kelas
5.	Multimedia	1 Kelas	1 Kelas	1 Kelas	2 Kelas
Jumlah		11 Kelas	11 Kelas	11 Kelas	33 Kelas

k. Data Guru dan Tata Usaha  
Tabel 2. Data guru dan tata usaha

No.	Mata Pelajaran	PNS	GTT	Jumlah	Keterangan
A. Data Guru					
1.	Normatif	7	6	13	
2.	Adaptif	18	5	23	
3.	Produktif	18	10	28	
4.	Muatan Lokal	-	2	2	
5	BP/BK	4	1	5	
<b>Jumlah Guru</b>		<b>47</b>	<b>24</b>	<b>71</b>	
B. Data Tata Usaha		5	18	23	
<b>Jumlah Guru &amp; Tata Usaha</b>		<b>52</b>	<b>42</b>	<b>94</b>	

l. Data Siswa  
Tabel 3. Data siswa tahun pelajaran 2017/2018

No.	Program Keahlian	Kelas			Jumlah	Keterangan
		X	XI	XII		
1.	Akuntansi	144	126	145	415	
2.	Adm. Perkantoran	71	71	78	220	
3.	Pemasaran	72	66	77	215	
4.	Teknik Komputer dan Jaringan	72	67	67	206	
5.	Multimedia	36	32	33	101	
<b>Jumlah</b>		<b>395</b>	<b>362</b>	<b>400</b>	<b>1.157</b>	

m. Sistem Manajemen Mutu : Bersertifikat ISO 9001:2008 IQS  
Cianjur sejak Tahun 2011

n. Visi  
Terwujudnya SMK unggulan yang menghasilkan lulusan berkarakter, berwawasan luas, kompetitif dan mandiri.

- o. Misi
- 1) Meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang bermutu dan berorientasi masa depan.
  - 2) Mewujudkan pelayanan prima dalam melaksanakan tugas.
  - 3) Membekali siswa menjadi generasi yang kreatif, inovatif, produktif, dan mandiri.
  - 4) Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif.
  - 5) Mengantisipasi tantangan global

p. Motto

- 1) Membentuk peserta didik agar menjadimanusia produktif, mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di DUDI sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi keahlian pilihannya.



- 2) Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetisi, adaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati.
- 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

q. Prestasi Sekolah

Prestasi sekolah selama 2 tahun terakhir:

- 1) Juara III Lomba Korespondensi Bahasa Inggris Tingkat Provinsi Jateng di Pratama Mulia Surakarta
- 2) Juara I Debat Bahasa Inggris tingkat Kabupaten
- 3) Juara I Lomba Ketrampilan Siswa (LKS) Kompetensi Keahlian Pemasaran Tingkat Kabupaten Klaten
- 4) Juara II Lomba Ketrampilan Siswa (LKS) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Tingkat Kabupaten Klaten
- 5) Juara II Lomba Ketrampilan Siswa (LKS) Kompetensi Keahlian Pemasaran Tingkat Kabupaten Klaten
- 6) Juara III Lomba Parade Band Pelajar Tingkat Kabupaten Klaten
- 7) Juara Umum Lomba Temu Tegak tingkat karesidenan Surakarta
- 8) Juara II Lomba Lompat Tinggi POPDA Kabupaten Klaten
- 9) Juara I Lomba Lari 200 Meter POPDA Kabupaten Klaten
- 10) Juara II Lomba Lari 100 Meter POPDA Kabupaten Klaten
- 11) Juara I Lomba Pionering Putri Tingkat Karesidenan Surakarta
- 12) Juara II Lomba Pionering Putra Tingkat Karesidenan Surakarta
- 13) Juara II Lomba PBB dan Variasi Putra Tingkat Karesidenan Surakarta
- 14) Juara II Lomba Teknologi Tepat Guna Putra Tingkat Karesidenan Surakarta
- 15) Juara III Lomba Komik Strip Putri Tingkat Karesidenan Surakarta
- 16) Juara I Lomba Ketrampilan Siswa (LKS) Kompetensi Keahlian Multimedia Animasi Tingkat Kabupaten Klaten

**2. Kondisi Fisik Sekolah**

SMK Negeri 1 Jogonalan bertempat di Jl. Yogja-Solo Km.5, Tegalmas, Jogonalan, Klaten, Jawa Tengah memiliki tanah sekolah seluas 7.445 m<sup>2</sup> dan luas bangunan sekolah 3.905 m<sup>2</sup>. SMK Negeri 1 Jogonalan memiliki 30 ruang kelas, 2 ruang laboratorium, 9 ruang praktik, 1 perpustakaan, 1 lapangan, serta ruang lainnya dengan rincian kondisi sebagai berikut:

Tabel 4. Ruangan SMK Negeri 1 Jogonalan

No	Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	30	Baik
2	Laboratorium Bahasa	1	Baik
3	Laboratorium Komputer	1	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5	Ruang Praktik Akuntansi Manual	1	Baik
6	Ruang Praktik Komputer Akuntansi	1	Baik
7	Ruang Praktik Administrasi Perkantoran	1	Baik
8	Ruang Praktik Marketing	2	Baik
9	Ruang Praktik Mesin Bisnis	1	Baik
10	Ruang Praktik TKJ	2	Baik
11	Ruang UP Adm.Perkantoran	1	Baik
12	Ruang Unit Usaha Bank Mini	1	Baik
13	Ruang Koperasi Siswa	1	Baik
14	Toko Putra Sejahtera	1	Baik
15	Ruang Bisnis Center	1	Baik
16	Ruang OSIS	1	Baik
17	Sanggar Pramuka	1	Baik
18	Ruang BP	1	Baik
19	Mushola	1	Baik
20	Internet Cafe	1	Baik
21	Cafetaria	2	Baik
22	Ruang Instruktur	3	Baik
23	Ruang Guru	1	Baik
24	Ruang Tata Usaha	1	Baik
25	Lapangan Basket, Tennis	1	Baik
26	Gudang	2	Baik
27	WC/Kamar mandi	24	Baik
28	Parkir Siswa	1	Kurang Memadai
29	Parkir Guru	1	Baik
30	Parkir Tamu	1	Baik

### 3. Kondisi Non Fisik Sekolah

#### a. Potensi Siswa

Total siswa di SMK Negeri 1 Jogonalan adalah 1.157 siswa, terdiri dari siswa kelas X sebanyak 395 siswa, siswa kelas XI sebanyak 362 siswa, sedangkan siswa kelas XII sebanyak 400 siswa.

#### b. Potensi Guru

Terdapat 71 orang guru di SMK Negeri 1 Jogonalan. Lulusan guru di SMK Negeri 1 Jogonalan sebagian besar sudah bergelar Sarjana tetapi masih ada yang bergelar D3 dan guru-guru yang bergelar D3 tersebut saat ini masih melanjutkan studi. Sejumlah guru telah mendapatkan sertifikat. Dampak dari sertifikat tersebut yaitu guru menjadi lebih profesional untuk terus mengembangkan potensinya. Terdapat pula guru yang menempuh Pendidikan Kilat Program Keahlian Ganda untuk memenuhi tuntutan di dunia pendidikan di masa depan.

#### c. Potensi Karyawan

SMK Negeri 1 Jogonalan juga mempunyai sejumlah staff karyawan yang terdiri atas staff tata usaha, petugas perpustakaan, petugas laboratorium, karyawan kantin, satpam, petugas koperasi, pengurus kebun, dan penjaga sekolah.

#### d. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Negeri 1 Jogonalan, antara lain:

- 1) Basket
- 2) Voli
- 3) Futsal
- 4) Pramuka
- 5) PMR
- 6) Bela Diri
- 7) Band
- 8) Web Desain
- 9) Paduan Suara

Beberapa ekstrakurikuler tersebut telah memberikan kontribusi terhadap prestasi sekolah melalui berbagai prestasi yang diperoleh siswa dalam berbagai perlombaan. Tetapi beberapa ekstrakurikuler belum terlaksana dikarenakan pemadatan jam pembelajaran dari 6 hari kerja menjadi 5 hari kerja tidak memungkinkan untuk melaksanakan ekstrakurikuler.

4. Jam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Jogonalan dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Jumat, dimulai pada pukul 07.00 WIB dan berakhir pada pukul 17.00 WIB, sedangkan untuk hari jumat berakhir pukul 11.30 WIB Untuk rincian lengkapnya adalah sebaga berikut :

Tabel 5. Rincian Jam Pembelajaran

Jam ke –	Senin – Kamis	Jumat
1	07.00 – 07.45	07.00 – 07.30
2	07.45 – 08-30	07.30 – 08.15
3	08.30 – 09.15	08.15 – 09.00
4	09.15 – 10.00	09.00 – 09.45
Istirahat	10.00 – 10.15	09.45 – 10.00
5	10.15 – 11.00	10.00 – 10.45
6	11.00 – 11.45	10.45 – 11.30
7	11.45 – 12.30	
Istirahat	12.30 – 13.00	
8	13.00 – 13.45	
9	13.45 – 14.30	
10	14.30 – 15.15	
Istirahat	15.15 – 15.30	
11	15.30 – 16.15	
12	16.15 – 17.00	

5. Fasilitas dan Sarana Penunjang Kegiatan Pembelajaran

Di setiap kelas dan laboratorium disediakan papan tulis *white board*, sepidol beserta penghapusnya dan LCD Proyektor. Di laboratorium perakitan disediakan meja perakitan, komputer beserta pheriperal, dan alat-alat bongkar pasang seperti obeng, tang, kabel, dll. Di laboratorium TKJ, MM, dan AP disediakan komputer sejumlah siswa. Di laboratoriu AK dan PM disediakan mesin kasir sejumlah siswa. Di perpustakaan selain memang disediakan buku, juga disediakan koran dan majalah terbaru dari berbagai penerbit, komputer, meja baca umum, dan meja baca privat. Fasilitas olahraga yang disediakan adalah ring basket *potable*, gawang futsal *portable*, jaring net *portable*, bola basket, bola voli, bola futsal, matras, dll.

**B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT**

Perumusan dan perancangan program kerja kegiatan PLT adalah kegiatan penyusunan program kerja agar dalam pelaksanaan PLT dapat terarah dan siap untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, baik itu pembelajaran teori maupun pembelajaran praktik. Perumusan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan analisi situasi yang telah dilakukan sebelumnya dan diuraikan dalam bentuk matrik program kerja PLT.

Pada kesempatan PLT UNY tahun 2017 ini penulis diberikan kesempatan untuk mengampu mata pelajaran Dasar Desain Grafis (Produktif TKJ dan Multimedia) serta KKPI. Jumlah kelas yang diampu pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis sebanyak 3 kelas yaitu kelas X TKJ 1, X TKJ 2, dan X MM. Sedangkan untuk mata pelajaran KKPI kelas yang diampu sebanyak 3 kelas, yaitu XII PM 2, XII MM, dan XII TKJ 2.

Rencana kegiatan PLT digunakan sebagai persiapan dan acuan dalam pelaksanaan kegiatan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan. Adapun Rencana yang sudah dilakukan mulai tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017 adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Administrasi Guru

Dalam proses kegiatan mengajar, seorang guru diwajibkan menyiapkan portofolio kelengkapan mengajar. Kelengkapan mengajar berguna sebagai rencana pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sekolah dan pemerintah. Adapun kelengkapan mengajar yang diperlukan diantaranya kalender pendidikan, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar hadir siswa dan lain sebagainya.

2. Menyusun Materi Pembelajaran

Setelah segala portofolio dilengkapi maka kewajiban selanjutnya dari seorang guru adalah mengembangkan RPP ke dalam sebuah materi pembelajaran. Penyusunan materi pembelajaran dapat dilakukan dengan mencari buku referensi yang sering digunakan ataupun dengan mencari buku materi yang telah didapat dibangku perkuliahan. Materi pembelajaran yang dibuat berupa uraian materi dalam bentuk slide presentasi ataupun berupa jobsheet dan labsheet yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran praktik.

3. Melaksanakan Kegiatan Praktik Mengajar

Kegiatan praktik mengajar merupakan kegiatan inti dari pelaksanaan PLT yaitu berhadapan langsung dengan siswa di kelas dan menyampaikan materi pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Praktik mengajar dikelas bertujuan untuk melatih kecakapan mengajar mahasiswa dan mempraktikkan secara langsung teori mengajar yang diperoleh dibangku kuliah. Sesuai ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta bahwa setiap peserta PLT UNY 2017 harus melakukan praktik mengajar minimal 8 kali tatap muka di kelas.

SMK Negeri 1 Jogonalan memberikan kesempatan penulis untuk mengampu 3 kelas untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan 3 kelas untuk mata pelajaran KKPI, dimana masing masing kelas mendapatkan kesempatan 2

kali tatap muka dalam seminggu untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis, dan 1 kali tatap muka dalam seminggu untuk mata pelajaran KKPI.

4. Melakukan Evaluasi Proses Pembelajaran

Evaluasi proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan dari proses pembelajaran. Karena tujuan dari pembelajaran adalah mendidik siswa, maka pada evaluasi pembelajaran yang menjadi subjek adalah siswa. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan dengan membuat perangkat-perangkat penilaian meliputi: Kisi-kisi soal, uraian soal, kunci jawaban soal, daftar acuan penilaian, daftar penilaian akhir, dll.

5. Menyusun Laporan PLT

Sesuai dengan ketentuan Universitas, setiap mahasiswa peserta PLT UNY 2017 wajib membuat laporan pertanggungjawaban guna memberikan informasi kepada instansi baik Universitas maupun sekolah. Laporan PLT yang dibuat oleh peserta merupakan rekaman kegiatan secara tertulis yang digunakan sebagai salah satu aspek dalam penilaian kegiatan PLT mahasiswa UNY tahun 2017.

Laporan kegiatan PLT berisi tentang analisis situasi, perumusan program dan rancangan kegiatan PLT, persiapan melaksanakan PLT, pelaksanaan PLT, analisis pelaksanaan dan refleksi serta lampiran berbagai macam kelengkapan administrasi guru maupun dokumentasi lainnya.

## BAB II

### PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

#### A. Persiapan PLT

Kegiatan PLT dilaksanakan selama kurang lebih waktu aktif dua bulan, terhitung mulai tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017. Berbagai kegiatan persiapan yang diadakan oleh LPPMP sebelum kegiatan PLT dimulai dimaksudkan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam melaksanakan PLT baik persiapan fisik maupun mental agar dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya dan sebagai saran persiapan program apa yang akan dilaksanakan nantinya. Kegiatan persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

##### 1. Pembelajaran Mikro

Guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, membantu pengembangan dan pengelolaan program sekolah serta mengembangkan profesionalitasnya (Depdiknas, 2004:8). Guru adalah sebagai pendidik, pengajar pembimbing, pelatihan, pengembangan program, pengelolaan program dan tenaga profesional. Tugas dan fungsi guru tersebut menggambarkan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang profesional. Oleh karena itu, para guru harus mendapatkan bekal yang memadai agar dapat menguasai sejumlah kompetensi yang diharapkan tersebut, baik melalui *pre-service* maupun *in-service training*. Salah satu bentuk *pre-service training* bagi guru tersebut adalah dengan melalui pembentukan kemampuan mengajar (*teaching skill*) baik secara teoritis maupun praktis. Secara praktis bekal kemampuan mengajar dapat dilatihkan melalui kegiatan pembelajaran mikro.

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah semester 7 yang wajib di tempuh bagi mahasiswa yang akan mengambil mata kuliah PLT pada semester berikutnya. Prasyarat yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah pembelajaran mikro adalah mahasiswa yang telah menempuh 6 semester. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktek untuk mengajar dengan peserta yang diajar adalah teman sekelompok atau *peer teaching*. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam

pelaksanaan mata kuliah ini adalah keterampilan-keterampilan yang dipersiapkan untuk menjadi seorang pendidik.

## 2. Pembekalan PLT

Pembekalan PLT dilaksanakan melalui tiga tahap, tahap pertama pembekalan PLT tingkat jurusan, kedua pembekalan PLT tingkat fakultas dan yang ketiga pembekalan PLT tingkat LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta. materi yang disampaikan dalam pembekalan PLT, antara lain Mekanisme Pelaksanaan PLT di sekolah maupun di lembaga, profesionalisme pendidikan dan tenaga kependidikan, rencana pembangunan pendidikan, dinamika sekolah serta norma dan etika pendidik atau tenaga kependidikan.

## 3. Observasi Pembelajaran di Kelas dan Laboratorium

Dalam observasi pembelajaran di kelas diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran pengetahuan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi lingkungan sekolah juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen kependidikan dan norma yang berlaku di sekolah tempat dilaksanakannya PLT. Penulis mendapat kesempatan bertatap muka dengan peserta didik sebanyak 9 kali dalam satu minggu selama 1 bulan pertama pelaksanaan PLT dan 6 kali pertemuan dalam satu minggu selama 1 bulan berikutnya dalam pelaksanaan PLT. Hal yang diobservasi, antara lain:

### a. Perangkat Pembelajaran

- 1) Kurikulum
- 2) Silabus
- 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### b. Proses Pembelajaran

#### 1) Membuka Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran harus dibuka terlebih dahulu agar agar peserta didik siap untuk memperoleh materi pembelajaran baik secara fisik maupun secara mental. Membuka pelajaran meliputi beberapa kegiatan berikut:

- a) Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- b) Berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- c) Presensi peserta didik.
- d) Apersepsi materi pembelajaran
- e) Memotivasi siswa, baik dalam pengembangan diri di sekolah maupun di luar sekolah.



- f) Menyampaikan tujuan dan indikator pembelajaran yang harus dicapai.

## 2) Menyajikan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran disampaikan semenarik mungkin agar dapat menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru terkadang memberikan candaan yang masih berhubungan dengan materi pembelajaran untuk menyegarkan suasana kelas.

## 3) Metode Pembelajaran

### a. Ceramah

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi yang memerlukan uraian atau penjelasan dan memuat konsep-konsep atau pengertian.

### b. Diskusi

Metode ini digunakan untuk mendiskusikan materi yang dipelajari agar peserta didik lebih jelas dan paham, serta melatih siswa untuk memberikan pendapat, menerima pendapat orang lain, mencari suatu solusi pemecahan masalah.

### c. Latihan Soal dan Penugasan

Metode ini digunakan untuk memperdalam pengetahuan siswa, untuk meningkatkan keterampilan siswa, serta untuk melihat lebih jauh kemampuan siswa dalam menyeram materi pembelajaran.

### d. Praktik Terbimbing

Guru akan mendemonstrasikan cara penggunaan suatu alat / perbaikan / pembuatan produk sesuai dengan materi pembelajaran di depan kelas. Murid memperhatikan apa yang dilakukan oleh guru, kemudian mempraktikkannya di meja masing-masing atau secara bergantian jika kegiatan praktik menggunakan alat yang kesediaan terbatas.

## 4) Penggunaan Bahasa

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru menggunakan Bahasa Indonesia yang santai namun sopan. Terkadang guru menggunakan Bahasa Jawa yang santun untuk selingan agar peserta didik tidak merasa bosan.

5) Penggunaan Waktu

Dalam satu kali pertemuan yaitu 2 x 45 menit, waktu dialokasikan 5 – 10 menit untuk membuka pelajaran, 60 – 80 menit untuk inti pembelajaran yaitu penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan latihan. 5 – 10 menit terakhir digunakan untuk umpan balik dan menutup pembelajaran.

6) Gerak

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru melakukan mobilitas di dalam kelas. Guru terkadang duduk di bangku guru, berdiri dan menulis di papan tulis. Ketika ada murid yang maju ke depan mempresentasikan hasil diskusi, guru berpindah ke belakang duduk bersama murid mendengarkan presentasi hasil diskusi.

7) Cara Memotivasi Siswa

Siswa dimotivasi dengan cara menyampaikan pentingnya menguasai kompetensi yang akan dipelajari di kehidupan sehari-hari atau dalam DU/DI di masa depan, serta memberikan contoh pekerjaan yang dapat dilakukan dengan menerapkan kompetensi yang akan dipelajari.

8) Teknik Bertanya

Guru akan menyampaikan pertanyaan terlebih dahulu dan kemudian memberi kesempatan untuk peserta didik mengajukan diri menjawab pertanyaan tersebut. Apabila tidak ada murid yang bisa menjawab guru memberi *clue* jawaban yang kemudian jawabannya akan disambung oleh siswa.

9) Teknik Penguasaan Kelas

Ketika menyampaikan materi guru berdiri di depan kelas, terkadang juga duduk di bangku guru. Ketika diskusi dan penugasan guru berkeliling membimbing peserta didik agar arah diskusi tidak melenceng dari materi pembelajaran.

10) Penggunaan Media

Berbagai fasilitas digunakan dalam proses pembelajaran, seperti papan tulis, LCD proyektor, serta alat dan bahan yang memang dipelajari dan digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dalam penyampaian materi menggunakan media presentasi, materi disampaikan dalam tulisan dan gambar. Media suara tidak digunakan karena tidak ada speaker di kelas.

#### 11) Bentuk dan Cara Evaluasi

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi dasar yang telah diajarkan. Evaluasi di kelas dapat berupa pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang baru saja dipelajari. Evaluasi kompetensi dasar dilaksanakan dengan tes tertulis.

#### 12) Menutup Kegiatan Pembelajaran

Guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari selama satu pertemuan berjalan yang bertujuan untuk menekankan materi yang telah diajarkan. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya, guru memberi tugas agar peserta didik mempelajari materi yang akan disampaikan terlebih dahulu. Setelah itu pelajaran ditutup dengan doa dan salam.

#### c. Perilaku Peserta Didik

##### 1) Perilaku Peserta Didik di Dalam Kelas

Perilaku peserta didik di dalam kelas mencakup bagaimana sikap siswa dalam menanggapi setiap proses pembelajaran, seberapa besar keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan juga keaktifan peserta didik dalam menghidupkan suasana kelas yang kondusif dan nyaman.

##### 2) Perilaku Peserta Didik di Luar Kelas

Perilaku peserta didik di luar kelas berarti bagaimana sikap peserta didik terhadap guru selaku pengajar sekaligus sebagai sosok yang harus dihormati.

#### 4. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, maka sebelum mengajar praktikan melakukan konsultasi dengan guru pembimbing tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mengenai materi yang telah dibuat. Sehingga harapan guru dan praktikan bisa sejalan tanpa adanya perbedaan yang mempengaruhi pembelajaran

#### 5. Persiapan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, praktikan terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan demi kelancaran dalam proses pembelajaran, yang meliputi:

##### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum melaksanakan praktek mengajar, praktikan membuat RPP sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan. Hal yang tercantum dalam

RPP terdiri dari: standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan metode yang digunakan, sumber, alat dan bahan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian

b. Materi Pembelajaran

Menyiapkan materi dan modul serta media yang akan disampaikan kepada peserta didik berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator yang ada pada silabus.

c. Rekapitulasi Nilai

Merekap dan memberikan penilaian kepada peserta didik di setiap evaluasi dari kompetensi dasar maupun ulangan mingguan atau kuis mingguan ataupun pada ulangan tengah semester. Dan juga penilaian keaktifan dan sikap siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

d. Alokasi Waktu

Praktikan harus mampu mengalokasikan waktu selama proses kegiatan belajar mengajar dari pembukaan, penyampaian materi hingga penutupan.

e. Soal Evaluasi

Memberikan soal evaluasi kepada peserta didik di setiap akhir pertemuan pada kompetensi dasar guna melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

## **B. Pelaksanaan PLT**

Mahasiswa praktikan sebagai *agent of change* dituntut untuk mampu mengaktualisasikan kemampuan dan kompetensi yang dimilikinya sebagai hasil belajar di bangku kuliah dalam kehidupan yang nyata. Terkait dengan pemikiran tersebut, kegiatan PLT merupakan sarana yang tepat bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang dikuasainya. Dalam pelaksanaan praktik mengajar, praktikan berpedoman pada RPP yang dibuat sesuai silabus yang telah disusun oleh pihak sekolah berdasarkan kurikulum yang berlaku. Dalam kesempatan ini praktikan telah melaksanakan kegiatan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan, diantaranya sebagai berikut

1. Kegiatan Praktik Mengajar

a. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan setelah persiapan mengajar dibuat. Dalam pelaksanaannya, praktik mengajar dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Praktik Mengajar Terbimbing

Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar dimana praktikan masih mendapat arahan saat proses pembuatan komponen

pembelajaran oleh guru pembimbing yang telah ditunjuk. Komponen-komponen yang dimaksud meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan saat mengajar di kelas. Dalam praktik terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru bidang studinya masing-masing. Bimbingan dilaksanakan sebelum praktikan mengajar di kelas, dan bentuk bimbingan yang diberikan oleh guru pembimbing adalah materi yang akan diampu dan kelas tempat mengajar, serta contoh-contoh komponen pembelajaran lainnya seperti, buku-buku referensi yang dapat digunakan sebagai acuan mengajar.

## 2) Praktik Mengajar Mandiri

Dalam praktik mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan bidang ajar guru pembimbing masing-masing di kelas yang diampu. Kegiatan praktik mengajar meliputi proses sebagai berikut:

### a) Membuka Kegiatan Pembelajaran

- Salam dan doa pembuka
- Apersepsi
- Memberikan motivasi

### b) Pokok / Inti Pembelajaran

- Menyampaikan materi
- Diskusi
- mempraktikkan ketrampilan
- Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya (diskusi) aktif dua arah
- Menjawab pertanyaan peserta didik
- Memotivasi siswa untuk aktif

### c) Menutup Kegiatan Pembelajaran

- Menyimpulkan pembelajaran
- Penegasan materi
- Memberi tugas dan evaluasi
- Memberikan rencana kegiatan pertemuan berikutnya
- Salam dan doa penutup

## b. Pelaksanaan Pembelajaran

Praktik mengajar yang dilaksanakan oleh masing-masing mahasiswa PLT sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru pembimbing

masing-masing. Adapun jadwal praktikan selama PLT di SMK N 1 Jogonalan adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Jadwal Mengajar Praktikan

No	Hari	Kelas	Jam Ke -	Mata Pelajaran
1	Senin	X TKJ 2	2 – 3	Dasar Desain Grafis
		X TKJ 1	4 – 5	Dasar Desain Grafis
		XII PM 2	9 – 10	KKPI
2	Selasa	X TKJ 2	1 – 2	Dasar Desain Grafis
		X MM	9 – 10	Dasar Desain Grafis
3	Kamis	XII MM	6 – 7	KKPI
		X MM	6 – 7	Dasar Desain Grafis
		XII TKJ 2	8 – 9	KKPI
4	Jumat	X TKJ 1	5 – 6	Dasar Desain Grafis

c. Jumlah Jam Mengajar Selama PLT

Praktik mengajar yang ditempuh praktikan selama satu minggu sebanyak 18 jam pelajaran. Mata pelajaran Dasar Desain Grafis memiliki 2 jam pelajaran setiap pertemuan, dimana setiap kelas mendapatkan 2 kali pertemuan dalam seminggu. Mata pelajaran KKPI juga memiliki 2 jam pelajaran, masing-masing kelas mendapatkan 1 kali pertemuan dalam seminggu. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran KKPI hanya efektif selama 1 bulan (4 minggu) saja, sehingga waktu efektif dalam 2 bulan (8 minggu) sebanyak  $(8 \times 12) + (4 \times 6) = 120$  jam mengajar.

d. Metode Pembelajaran

Pembelajaran Dasar Desain Grafis dilaksanakan di Laboratorium Multimedia, peserta didik mendapat fasilitas masing-masing 1 komputer sehingga metode yang diterapkan adalah penugasan / proyek individu. Sebelum peserta didik mendapat penugasan, praktikan terlebih dahulu menjelaskan teori dasar dan latar belakang pembelajaran kompetensi dasar yang akan dipelajari serta fungsi dan kegunaannya di dalam DU/DI.

Pembelajaran KKPI dilaksanakan di kelas, peserta didik diberi penugasan baik individu maupun kelompok terlebih dahulu dan kemudian dibahas bersama-sama, setelah itu peserta didik mempraktikan materi yang telah dipelajari.

Dalam penyampaian materi diupayakan kondisi peserta didik dalam keadaan kondusif agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik

serta memudahkan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan pertanyaan apabila penjelasan masih kurang jelas.

e. Media Pembelajaran

Media yang dimiliki sekolah ini sederhana atau sama dengan media yang digunakan pada sekolah lain pada umumnya, yaitu whiteboard, LCD Proyektor, buku/modul dan media praktik. Namun ada beberapa media praktik yang masih belum memadai/belum cukup untuk dipakai praktik peserta didik. Dengan kondisi yang semacam ini, praktikan berupaya untuk membuat media dan alternatif agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan.

Media yang digunakan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran yaitu slide presentasi dengan disertai penjelasan dari praktikan terhadap materi yang disajikan.

Lab Multimedia memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai, hanya saja peserta didik terbatas tidak diperbolehkan untuk menggunakan *removable disk* di dalam lab sehingga dalam pengumpulan penugasan terhambat. Namun praktikan memiliki cara untuk mengatasinya dengan memanfaatkan koneksi internet yang ada. Praktikan menyiapkan drive khusus untuk peserta didik mengumpulkan hasil karyanya.

f. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan bentuk evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengadakan ulangan harian dan UTS untuk mengetahui sampai sejauh mana peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78, akan mengikuti remediasi.

2. Umpan Balik dari Guru Pembimbing

a. Sebelum Praktik Mengajar

Guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan praktik mengajar, baik sikap maupun mental. Praktikan diharapkan harus selalu aktif dalam konsultasi kepada guru pembimbing. Selain itu, konsultasi juga memberikan kesempatan kepada guru pembimbing untuk memberikan beberapa pesan dan masukan yang akan disampaikan sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

b. Setelah Praktik Mengajar

Dalam hal ini, guru pembimbing memberikan gambaran kemajuan mengajar praktikan, memberikan arahan, masukan dan saran baik secara

visual, material maupun mental serta evaluasi bagi praktikan, agar nantinya praktikan dapat mengajar dengan lebih baik.

c. Kegiatan Insidental

Selain praktik mengajar yang telah terprogram, terdapat pula kegiatan insidental yang praktikan lakukan. Adapun kegiatan insidental yang dilakukan oleh praktikan, seperti diskusi kelompok PLT, pembuatan grafik pengunjung dan peminjam buku perpustakaan, inventarisasi dan pelabelan buku perpustakaan, pembuatan pohon karir, dan lain sebagainya.

3. Bimbingan dengan DPL

Bimbingan dengan DPL dilaksanakan untuk mengecek bagaimana situasi dan kondisi mahasiswa praktikan dalam melaksanakan kegiatan PLT. DPL akan menanyakan apakah ada kesulitan dalam pelaksanaannya, memberikan masukan dan saran kepada praktikan sehingga dapat memperbaiki performa di hari berikutnya. DPL juga memberi bimbingan terkait penyusunan laporan PLT dan lain-lain.

4. Penyusunan Laporan PLT

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PLT setelah praktik mengajar mandiri. Laporan ini berfungsi sebagai bahan pertanggungjawaban atas pelaksanaan program PLT. Dalam kegiatan penyusunan laporan ini, praktikan juga masih mendapat bimbingan dan arahan dari guru pembimbing.

5. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya untuk dijadikan bahan pengembangan dan peningkatan pelaksanaan PLT, maupun untuk masa mendatang. Evaluasi ini dilakukan oleh guru pembimbing

**C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi**

Praktik mengajar merupakan inti dari kegiatan PLT selama mahasiswa terjun di lapangan. Dalam melaksanakan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan praktikan mulai tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017. Dalam melaksanakan PLT ini banyak sekali faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses dalam PLT, diantaranya:

1. Faktor Pendukung

- a. Kedisiplinan tinggi dari seluruh komponen sekolah menjadi faktor pendukung yang penting demi tercapainya efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar.



- b. Motivasi dari seluruh komponen untuk menjadi yang terbaik sangat mendorong semangat bagi praktikan agar mampu melaksanakan praktik mengajar dengan baik.
- c. Hubungan yang baik dengan guru pembimbing, dosen pembimbing, dan seluruh komponen sekolah sangat membantu praktikan dalam melaksanakan praktik mengajar.
- d. Partisipasi peserta didik yang cukup baik dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga bisa membantu kelancaran praktikan dalam mengajar dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

## 2. Faktor Penghambat

- a. Kurang matangnya observasi kelas yang dilakukan sebelumnya sehingga banyak hal yang seharusnya diketahui lebih dini, terutama mengenai pengelolaan kelas dan model pembelajaran yang diterapkan. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan solusi memperbanyak konsultasi dengan guru pembimbing.
- b. Masalah adaptasi praktikan dengan lingkungan dan komponen yang ada di sekolah termasuk dengan peserta didik. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan solusi praktikan harus lebih aktif melakukan pendekatan dengan seluruh komponen yang ada di sekolah.
- c. Pada penampilan pertama praktik mengajar, praktikan merasa kurang percaya diri dan belum terbiasa karena dihadapkan pada banyak peserta didik dengan berbagai karakter yang dimiliki setiap individunya. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan solusi mempersiapkan mental dan menumbuhkan rasa percaya diri ketika akan melakukan praktik mengajar.
- d. Peserta didik merasa praktikan terlalu cepat dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dirasa cukup sukar untuk dipahami. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan solusi mengulang kembali penjelasan yang dirasa cukup sukar dipahami dan memperlambat tempo penyampaian materi
- e. Peserta didik terkesan masih malu/sungkan terhadap mahasiswa praktikan untuk menanyakan tentang materi pembelajaran yang belum dipahami. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan solusi memotivasi dan mendorong peserta didik untuk tidak malu bertanya.
- f. Masih ada peserta didik yang pasif, tidak memperhatikan praktikan dalam menyampaikan materi sehingga menghambat proses belajar

mengajar. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan solusi lebih tegas dalam kegiatan pembelajaran agar tidak disepelekan.

Secara keseluruhan program dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan target yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa pada tahap persiapan (pembekalan) sudah cukup memberikan bekal bagi praktikan untuk terjun ke lapangan karena sudah relevan dengan hal yang sebenarnya ada di lapangan. Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan PLT antara lain:

1. Praktikan dapat merasakan dan mengenal bagaimana kehidupan seorang pendidik yang sebenarnya serta dapat berusaha untuk membentuk sikap pendidik yang profesional.
2. Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa tentang guru, administrasi guru, dan kegiatan lain yang menunjang kelancaran KB.
3. Kegiatan PLT dapat memberikan kegiatan nyata dari kondisi dan situasi lingkungan yang ada untuk menghadapi lingkungan kerja di masa mendatang

#### **D. Refleksi**

Selama melaksanakan kegiatan PLT. Praktikan mendapatkan banyak sekali pengalaman yang didapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk bekal menjadi guru yang professional. Praktikan belajar tentang pengelolaan kelas, dan bagaimana cara menghadapi siswa berbagai karakternya. Selain itu, praktikan juga belajar bagaimana cara menyiapkan instrumen-instrumen pembelajaran, Seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi pembuatan soal, tabel unjuk kerja, daftar nilai siswa, dan lain sebagainya.

Dalam pelaksanaan PLT terdapat beberapa hambatan yang ditemui oleh praktikan. Salah satu hambatan yang datang dari pihak siswa di saat kegiatan pembelajaran seperti siswa yang mengobrol dengan temannya atau siswa yang membuat gaduh suasana kelas ketika praktikan menyampaikan materi pembelajaran. Meskipun praktikan telah menegur pada saat dikelas, namun hal yang sama tetap terjadi di pertemuan berikutnya. Hambatan juga datang dari pengaturan jadwal pembelajaran yang sering berubah ubah sehingga praktikan sulit untuk mempersiapkan materi yang akan disampaikan karena jadwal yang tidak menentu.

Meskipun selama kegiatan PLT terdapat berbagai hambatan, namun hambatan-hambatan tersebut dapat praktikan lalui berkat bantuan dari beberapa pihak seperti guru pembimbing yang senantiasa memberi pengarahan. Hambatan yang dialami oleh praktikan bukan berarti menjadi penghalang bagi praktikan, namun justru sebagai pemicu dan bahan pembelajaran dan dapat terus melangkah maju dan untuk menjadi lebih baik lagi. Praktikan merasa senang dapat melaksanakan kegiatan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan, karena bukan hanya

pengalaman mengajar yang didapat, tetapi seperti mendapat keluarga baru karena guru-guru dan murid-murid yang ramah dan bersahabat, sehingga keakraban yang terjalin sangat erat. Praktikan juga mendapat teman baru yaitu teman sekelompok PLT serta teman-teman PPL Universitas Sanata Dharma.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melaksanakan PLT di SMK Negeri 1 Jogonalan, diperoleh pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat praktikan simpulkan sebagai berikut:

1. Dari kegiatan PLT, mahasiswa memperoleh pemahaman tentang seluk-beluk sekolah, lingkungan sekolah dan proses belajar mengajar siswa secara langsung.
2. Mahasiswa tidak hanya mendapatkan pengalaman dan wawasan di bidang belajar mengajar, akan tetapi juga mendapatkan pengalaman di bidang administrasi pengajaran.
3. PLT merupakan suatu kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata yang berhubungan dengan dunia pendidikan.
4. PLT merupakan tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi perkuliahan yang sudah ditempuh.
5. PLT memberikan bekal berupa pengalaman yang nantinya dapat dipergunakan apabila mahasiswa terjun dalam dunia pekerjaan.
6. Mahasiswa mengetahui secara langsung kegiatan persekolahan yang menunjang proses belajar mengajar.

#### **B. Saran**

Demi mewujudkan pelaksanaan program PLT akan dapat membawa hasil yang secara maksimal di masa yang akan datang, yang sekiranya mendapat perhatian sehubungan dengan pelaksanaan PLT adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mahasiswa
  - a. Mahasiswa hendaknya memaksimalkan observasi di sekolah yang akan dijadikan tempat PPL, terutama observasi kelas dan observasi guru mata pelajaran.
  - b. Mahasiswa hendaknya lebih meningkatkan konsultasi dengan Guru Pembimbing dan Dosen Pembimbing
  - c. Mahasiswa hendaknya lebih banyak mencari buku referensi dan memperdalam materi yang akan di sampaikan.
  - d. Dalam penyampaian materi pembelajaran perlu meningkatkan penggunaan metode yang komunikatif dan partisipatif.
  - e. Mahasiswa hendaknya mempersiapkan mental dan menumbuhkan rasa percaya diri pada dirinya sebelum melaksanakan praktik mengajar di kelas

2. Untuk Pihak Sekolah

- a. Kesadaran diri dari seluruh komponen sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik serta meminimalkan adanya jam kosong bagi peserta didik.
- b. Mengefektifkan ekstrakurikuler yang berhubungan dengan jurusan yang ada di sekolah.

3. Untuk Pihak LPPMP

- a. Perlu adanya peningkatan koordinasi antara LPPMP, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PLT melakukan praktik mengajar.
- b. Kejelasan tentang batasan program PLT di sekolah perlu untuk ditingkatkan sosialisasinya.
- c. Kejelasan tentang penyusunan laporan dan penyerahan laporan perlu untuk ditingkatkan sosialisasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PPL, dan PKL) LPPMP 2015. Materi Pembekalan PPL. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

\_\_\_\_\_. 2015. Panduan Pengajaran Mikro 2015. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

\_\_\_\_\_. 2015. Panduan PPL/Magang III. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

# LAMPIRAN

# Lampiran 1

## Matriks Program PLT





**MATRIKS PROGRAM PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEMESTER KHUSUS 2017**

Nama Mahasiswa : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Jogonalan  
Alamat : Jl. Yogya-Solo Km.30 Ngendo, Prawatan, Jogonalan, Klaten

NIM : 14520241049  
Fakultas : Teknik  
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Alamat : Jl. Yogyakarta Km.30 Ngendo, Prawatan, Jogonalan, Klaten														Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
No	Nama Kegiatan Minggu Ke-	SEPTEMBER			OKTOBER				NOVEMBER			Jumlah Jam		
		Pra	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	
1. Persiapan PLT														
a.	Pelepasan PLT	3											3	
b.	Penyerahan PLT		1										1	
c.	Konsultasi Pihak Sekolah	3											3	
2. Administrasi Pembelajaran / Guru														
a.	Buku Presensi Siswa												0	
b.	Buku Jurnal Pembelajaran												0	
3. Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan Mengajar Terbimbing)														
a.	Persiapan													
	1) Observasi Kegiatan Pembelajaran			10									10	
	2) Konsultasi		2		1	1	1						5	
	3) Membuat RPP		2	7	6	4	4						23	
	4) Menyiapkan Materi, Media, Labsheet			11	11	4	10	13	2				51	
	5) Menyiapkan kisi-kisi dan soal-soal					6	1	4				4	15	
b.	Mengajar Terbimbing													
	1) Praktik Mengajar di Kelas			2	18	18	18	17	14	13	12		112	
	2) Penilaian dan Evaluasi				3	4	2	4		4	20	3	40	
4. Pembelajaran Ekstra Kulikuler (Kegiatan Non-Mengajar)														
a.	Pembuatan Pohon Karier							1	6	2		3	12	
b.	Pembuatan Grafik Perpustakaan								2	4		5	11	
c.	Diskusi			2	2	2	2	1	1	2	2		14	
5. Kegiatan Sekolah														
a.	Upacara Bendera Hari Senin			1	1		1		1				4	
b.	Jumat Sehat Bhakti Kampus			1	1	1	1	1	1	1			7	
c.	Upacara Bendera Hari Khusus				1			1	1		1		4	
6. Penutupan PLT														
a.	Penyusunan Laporan PLT								2	11	5	11		
b.	Membuat Kenang-kenangan											2		
c.	Penarikan PLT											1		
Jumlah Jam													315	



Dosen Pembimbing Lapangan

Muhammad Munt, M.Pd  
NIP. 196305121989011001

Mahasiswa

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049

Lampiran 2

Laporan Mingguan

Pelaksanaan PLT



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02****Untuk  
mahasiswa****Universitas Negeri Yogyakarta**

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd


No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Jumat, 15 September 2017	Penyerahan PLT UNY Tahun 2017 Pukul 08.00 – 09.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : PLT UNY diterima oleh pihak sekolah yang diwakili Kepala Sekolah SMK N 1 Jogonalan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 6 orang mahasiswa, 1 orang DPL pamong, Kepala sekolah dan Waka Humas SMK N 1 Jogonalan	Tidak ada	Tidak ada
		Konsultasi dengan Guru Pembimbing Pukul 09.00 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Jadwal mengajar kelas X dan kelas XII pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan KKPI. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 orang mahasiswa dan 1 orang guru pembimbing orang mahasiswa dan 1 orang guru pembimbing	Tidak ada	Tidak ada

		Pembuatan RPP KKPI Pukul 13.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Draft RPP KKPI tentang pengkabelan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
--	--	---	--	-----------	-----------

Klaten, 18 September 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

  
Muhammad Munir, M.Pd  
NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing

  
Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa

  
Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02****Untuk  
mahasiswa****Universitas Negeri Yogyakarta**

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 18 September 2017	Upacara Bendera Pukul 07.00 – 07.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X dan XI, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY dan PPL Sanata Darma.	Tidak ada	Tidak ada
		Observasi Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.45 – 09.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mahasiswa mengetahui letak kelas X TKJ 2, ciri khas siswa, teknik pembelajaran teori yang cocok untuk diterapkan di kelas. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Observasi Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 09.15 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mahasiswa mengetahui letak kelas X TKJ 1, ciri khas siswa, teknik pembelajaran teori yang cocok untuk diterapkan di kelas. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada

		Persiapan media pembelajaran KKPI tentang pengkabelan Pukul 11.00 – 13.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Media pembelajaran presentasi tentang pengkabelan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII PM 2 Pukul 13.45 – 15.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Pembelajaran KKPI tentang pengkabelan, materi kabel UTP, perlengkapan membuat kabel jaringan, cara membuat kabel jaringan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa kelas XII PM 2.	Tidak ada	Tidak ada
2	Selasa, 19 September 2017	Observasi Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengetahui letak lab desain grafis, teknik pembelajaran praktik yang cocok untuk diterapkan di kelas. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembuatan RPP Dasar Desain Grafis KD 3.6, 4.6 Pukul 08.30 – 13.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Draft RPP Dasar Desain Grafis tentang gambar vektor dan aplikasi pengolah vektor. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Observasi Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengetahui letak kelas X MM, ciri khas siswa, teknik pembelajaran teori yang cocok untuk diterapkan di kelas. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 20 September 2017	Persiapan Praktik Dasar Desain Grafis KD 3.6 dan 4.6 Pukul 07.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Labsheet dan persiapan materi praktik pembelajaran Dasar Desain Grafis tentang pengolah gambar vektor. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Kegiatan dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada



4	Jumat, 22 September 2017	Jalan sehat Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Jalan sehat mengitari dusun Prawatan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas XI.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Diskusi tentang pengalaman minggu pertama PLT, membuat catatan harian/mingguan, matriks, RPP dan Labsheet. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Observasi Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mahasiswa mengetahui ciri khas siswa, teknik pembelajaran praktik yang cocok untuk diterapkan di kelas. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Persiapan Pembelajaran KKPI Praktik Membuat Kabel Jaringan Pukul 13.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Pemantapan RPP dan Jobsheet Pengkabelan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 25 September 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

  
Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing

  
Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa

  
Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 25 September 2017	Upacara Bendera Pukul 07.00 – 07.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X dan XI, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY dan PPL Sanata Darma.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.45 – 09.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Praktik menggunakan Scanner dilakukan secara bergantian, selagi menunggu siswa-siswi mencoba CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 09.15 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Uji KD Desain Grafis, kelas terbagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada



		Persiapan Praktik KKPI Pengkabelan Pukul 11.00 – 13.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Ruang Lab, Alat dan Bahan Pengkabelan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII PM 2 Pukul 13.45 – 15.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran KKPI mempraktikkan pembuatan kabel jaringan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa kelas XII PM 2.	Tidak ada	Tidak ada
2	Selasa, 26 September 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Uji KD Desain Grafis, kelas terbagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Konsultasi RPP Dasar Desain Grafis KD 3.6, 4.6 Pukul 08.30 – 09.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Perbaikan pada KI 1 dan KI 2, format yang digunakan berbeda dengan format RPP tahun berjalan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 guru pembimbing & 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Perbaikan RPP Dasar Desain Grafis KD 3.6, 4.6 Pukul 09.30 – 13.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Perbaikan KI 1 & KI 2 serta format RPP. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Praktik menggunakan Scanner dilakukan secara bergantian, selagi menunggu siswa-siswi mencoba CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 27 September 2017	Pembuatan RPP KKPI Pukul 07.00 – 09.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : RPP KKPI tentang Perangkat Jaringan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

		Pembuatan Media Pembelajaran KKPI Pukul 09.00 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Menggunakan media presentasi untuk penyampaian materi KKPI tentang Perangkat Jaringan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
		Persiapan Praktik Jaringan Dasar Perakitan Komputer Pukul 13.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Persiapan alat dan bahan, memilih dan mengecek PC yang dapat digunakan untuk praktik. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa .	Tidak ada	Tidak ada
4	Kamis, 28 September 2017	Koreksi tugas individu KKPI kelas XII PM 2 Pukul 07.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mengkoreksi tugas individu KKPI tentang urutan warna straight & crossover dan prosedur pembuatan kabel jaringan. Rekap nilai tugas. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Pembelajaran teori tentang kabel UTP, alat dan bahan serta melihat video prosedur pembuatan kabel jaringan. Penugasan tentang urutan warna kabel straight dan crossover, serta menulis prosedur pembuatan kabel dari video yang dilihat. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Uji KD Desain Grafis, kelas terbagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII TKJ 2 Pukul 13.00 – 14.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Pembelajaran teori tentang kabel UTP, alat dan bahan serta prosedur pembuatan kabel jaringan. Penugasan tentang urutan warna kabel straight dan crossover & pin tx rx. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada

5	Jumat, 29 September 2017	Bakti kampus Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Kegiatan bersih-bersih area sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 3 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas X.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi tentang pengalaman dan trik mengajar dan menulis catatan mingguan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang perbedaan gambar vektor dan bitmap, pengenalan CorelDRAW dan toolbox CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Belum semua siswa terbiasa menggunakan internet, sehingga scenario praktik terhambat.	Mahasiswa menjelaskan cara mengakses internet.
		Persiapan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Praktik CorelDRAW Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mempersiapkan materi pembelajaran praktik, video pembelajaran praktik, dan media penyimpanan hasil praktik. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
6	Minggu, 1 Oktober 2017	Upacara Hari Kesaktian Pancasila Pukul 07.00 – 08.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh seluruh siswa, guru, karyawan dan Mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 2 Oktober 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

  
Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing

  
Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa

  
Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 2 Oktober 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembinaan kelas oleh Wali Kelas. Melatih siswa-siswi agar dapat mengakses <i>google drive</i> . <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 guru, 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 08.30 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Praktik mengakses <i>google drive</i> , membuat kartu nama, dan logo <i>brand</i> terkenal di lab. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Membuat Soal Uji KD/UTS KKPI Pukul 10.00 – 12.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menentukan variasi soal Uji KD/UTS KKPI antara kelas TKJ dan Non-TKJ. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

		Pembelajaran KKPI Kelas XII PM 2 Pukul 13.00 – 14.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran KKPI Teori tentang macam-macam perangkat jaringan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa kelas XII PM 2.	Tidak ada	Tidak ada
2	Selasa, 3 Oktober 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang perbedaan gambar vektor dan bitmap, pengenalan CorelDRAW dan toolbox CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Konsultasi RPP Dasar Desain Grafis KD 3.7, 4.7 Pukul 08.30 – 09.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Perbaikan pada cara mengajar praktik, menggunakan media video. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 guru pembimbing & 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Perbaikan RPP Dasar Desain Grafis KD 3.7, 4.7 Pukul 09.30 – 13.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Memperbaiki cara mengajar praktik menjadi menggunakan video. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang perbedaan gambar vektor dan bitmap, pengenalan CorelDRAW dan toolbox CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 4 Oktober 2017	Koreksi tugas individu KKPI kelas XII MM dan XII TKJ 2 Pukul 07.00 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengkoreksi tugas individu KKPI tentang urutan warna straight & crossover dan prosedur pembuatan kabel jaringan. Rekap nilai tugas. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembuatan Labsheet Dasar Desain Grafis KD 3.7 dan 4.7 Pukul 11.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Labsheet praktik memanipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada

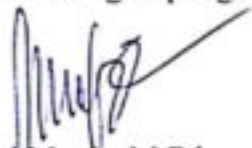
4	Kamis, 5 Oktober 2017	Mengisi Matriks Mingguan Pukul 07.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mengisi data waktu pada Matriks PLT. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Penugasan tentang macam-macam perangkat jaringan. Pembelajaran praktik pembuatan kabel jaringan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Pembelajaran Praktik mengakses <i>google drive</i> , membuat kartu nama, dan logo <i>brand</i> terkenal di lab. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing / pengampu mapel Dasar Desain Grafis, dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII TKJ 2 Pukul 13.00 – 14.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Pembelajaran tentang macam-macam perangkat jaringan. Pembelajaran praktik pembuatan kabel jaringan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
5	Jumat, 6 Oktober 2017	Senam Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Kegiatan senam bersama di sekolah. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 3 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas XII.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Diskusi tentang persiapan UTS dan menulis catatan mingguan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Melanjutkan praktik membuat kartu nama dan logo <i>brand</i> terkenal di lab. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada

		Persiapan UJI KD/UTS KKPI Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Membuat soal berbentuk esay. 5 soal untuk Non-TKJ dan 6 soal untuk TKJ. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
--	--	---	--	-----------	-----------

Klaten, 9 Oktober 2017

Mengetahui :

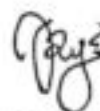
Dosen Pembimbing Lapangan



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing



Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa



Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02****Untuk  
mahasiswa****Universitas Negeri Yogyakarta**

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 9 Oktober 2017	Upacara Bendera Pukul 07.00 – 07.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X dan XI, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY dan PPL Sanata Darma.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.45 – 09.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Praktik membuat kartu nama dan logo <i>brand</i> terkenal di lab. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 09.15 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat logo baru sesuai kreativitas masing-masing siswa. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Persiapan UTS KKPI Pukul 12.00 – 13.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Print dan memperbanyak lembar soal <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada



		Pembelajaran KKPI Kelas XII PM 2 Pukul 13.45 – 15.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Ujian tengah semester. Kelas dibagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa kelas XII PM 2.	Tidak ada	Tidak ada
2	Selasa, 10 Oktober 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik membuat kartu nama dan logo brand terkenal di lab. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Konsultasi RPP Dasar Desain Grafis KD 3.8, 4.8 Pukul 09.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Tugas membuat desain kemasan dilaksanakan sebagai tugas akhir. Pembelajaran praktik diganti menjadi membuat cover majalah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 guru pembimbing & 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Perbaikan RPP Dasar Desain Grafis KD 3.8, 4.8 Pukul 09.30 – 13.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Perbaikan penugasan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik membuat kartu nama dan logo brand terkenal di lab. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 11 Oktober 2017	Piket Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan dan merapikan posko PLT. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Mengkoreksi jawaban UTS KKPI kelas XII PM 2 Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendapatkan nilai UTS KKPI. <u>Hasil Kuantitatif</u> : beberapa siswa tidak lulus KKM. Kegiatan dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembuatan Media Pembelajaran KKPI Pukul 12.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menggunakan media presentasi untuk penyampaian materi KKPI tentang <i>Sharing Device</i> . <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

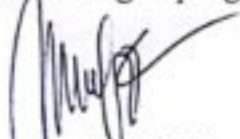
4	Kamis, 12 Oktober 2017	Persiapan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Praktik CorelDRAW Pukul 07.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mempersiapkan video pembelajaran praktik tentang manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Ujian tengah semester. Kelas dibagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat logo baru sesuai kreativitas masing-masing siswa. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII TKJ 2 Pukul 13.00 – 14.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Ujian tengah semester. Kelas dibagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Membantu Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar X TKJ 2 Pukul 14.30 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu mengawasi UTS Komputer dan Jaringan Dasar. Kelas dibagi menjadi 2 kloter. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 2 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
5	Jumat, 13 Oktober 2017	Bakti kampus Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Kegiatan jalan sehat sekitaran sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 3 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas XI.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi tentang pengalaman dan trik mengajar dan menulis catatan mingguan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang teori manipulasi effect pada gambar vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
	Persiapan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Praktik CorelDRAW Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mempersiapkan video pembelajaran praktik tentang <i>tracing</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 16 Oktober 2017

Mengetahui :


Dosen Pembimbing Lapangan



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing



Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa



Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 16 Oktober 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembinaan kelas oleh wali kelas. Pembelajaran tentang teori manipulasi effect pada gambar vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru, dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 08.30 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII PM 2 Pukul 13.00 – 14.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang pengertian, macam-macam, dan manfaat <i>sharing device</i> . <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa kelas XII PM 2.	Tidak ada	Tidak ada

2	Selasa, 17 Oktober 2017	Upacara Bendera (diselenggarakan tanggal 17 tiap bulan) Pukul 07.00 – 07.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X, XI, dan XII, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.45 – 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembinaan kelas dan pemilihan petugas upacara <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru, dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembuatan Labsheet Dasar Desain Grafis KD 3.8 dan 4.8 Pukul 09.30 – 13.30	<u>Hasil Kualitatif</u> : Labsheet praktik Dasar Desain Grafis tentang membuat desain kemasan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang teori manipulasi effect pada gambar vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 18 Oktober 2017	Piket Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan dan merapikan <i>basecamp</i> PLT UNY. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Mengkoreksi jawaban UTS KKPI kelas XII MM dan XII TKJ 2 Pukul 08.00 – 12.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendapatkan nilai UTS KKPI. <u>Hasil Kuantitatif</u> : beberapa siswa tidak lulus KKM. Kegiatan dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
		Persiapan praktik sharing device Pukul 13.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengetahui macam-macam cara sharing folder dalam sistem operasi windows. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
4	Kamis, 19 Oktober 2017	Persiapan Pembelajaran Dasar Desain Grafis Praktik CorelDRAW Pukul 07.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mencoba melakukan tracing menggunakan berbagai macam tools sebelum nantinya disampaikan ke siswa-siswi. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada


		Pembelajaran KKPI Kelas XII MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran tentang pengertian, macam-macam, dan manfaat <i>sharing device</i> . Penugasan mencari dan diskusi cara <i>sharing folder</i> di SO Windows <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII TKJ 2 Pukul 13.00 – 14.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membahas jawaban UTS dan dilanjutkan dengan pembelajaran tentang pengertian, macam-macam, dan manfaat <i>sharing device</i> . <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa XII TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Membantu Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar X TKJ 2 Pukul 14.30 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar tentang <i>Operating System</i> . <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 2 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
5	Jumat, 20 Oktober 2017	Senam Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Kegiatan senam bersama di sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 3 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas XI.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 09.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi tentang pengalaman dan trik mengajar dan menulis catatan mingguan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Penerimaan tugas dari BK Pukul 09.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diminta membuat pohon karir semua jurusan di SMK Negeri 1 Jogonalan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
	Persiapan Praktik Pembelajaran Dasar Desain Grafis Praktik CorelDRAW Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mempraktikkan cara memanipulasi 2 gambar bitmap menggunakan teknik <i>manual tracing</i> sebelum dijelaskan kepada siswa. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 23 Oktober 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing



Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa



Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 23 Oktober 2017	Upacara Bendera Pukul 07.00 – 07.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X dan XI, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.45 – 09.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Praktik manipulasi effect pada gambar vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 09.15 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran KKPI Kelas XII PM 2 Pukul 13.45 – 15.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran praktik setting <i>file sharing</i> dalam jaringan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa kelas XII PM 2.	Tidak ada	Tidak ada



2	Selasa, 24 Oktober 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00– 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Komponen Penilaian Unjuk Kerja Praktik Dasar Desain Grafis KD 3.6 – 4.8 Pukul 08.30 – 13.30	<u>Hasil Kualitatif</u> : Komponen Penilaian Unjuk Kerja Praktik Dasar Desain Grafis beserta <i>scoring</i> pada tiap komponen. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 25 Oktober 2017	Piket Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan dan merapikan posko PLT. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
		Piket Perpustakaan Pukul 08.30 – 10.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melakukan pengecapan dan pelabelan buku baru. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 3 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Laporan PLT Pukul 11.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun Laporan PLT BAB I. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Kegiatan dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
4	Kamis, 26 Oktober 2017	Perbaikan video tutorial Pukul 07.00 – 09.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Memperlambat video tutorial yang terlalu cepat <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Mendesain Pohon Karier Pukul 09.00 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mencari informasi karier sesuai jurusan dan membuat draft desain <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa	Tidak ada	Tidak ada

			PLT UNY.		
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan pembelajaran praktik manipulasi <i>effects</i> menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
5	Jumat, 27 Oktober 2017	Membantu Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar X TKJ 2 Pukul 14.30 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar tentang instalasi OS Windows. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 2 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Bakti kampus Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan lingkungan sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 3 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas XI.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 09.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi tentang laporan, penilaian, dan lain lain. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pengolahan Data Pengunjung dan Peminjam Buku Perpustakaan Pukul 09.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Data Pengunjung dan Peminjam Buku Perpustakaan dijumlahkan dan dibuatkan draft grafiknya. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 2 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Teori <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Siswa merasa kesulitan menggunakan <i>bazier tool</i>	Dicarikan <i>tool</i> lain
		Revisi teknik tracing Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mencari dan mencoba tools lain yang dapat digunakan untuk <i>manual tracing</i> . <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada

6.	Sabtu 28 Oktober 2017	Upacara Peringatan Hari Sumpah Pemuda Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Upacara bendera berjalan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X, XI, dan XII, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Desain Pohon Karier Pukul 09.00 – 12.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Draft desain Pohon Karier. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 30 Oktober 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing



Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa



Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02****Untuk  
mahasiswa****Universitas Negeri Yogyakarta**

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 30 Oktober 2017	Literasi kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 07.45 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Kegiatan Literasi Kelas X TKJ 2. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri 1 mahasiswa PLT UNY dan kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.45 – 09.15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik manipulasi effect pada gambar vektor. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 09.15 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Praktik <i>manual tracing</i> gambar bitmap menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Melanjutkan Desain Pohon Karier Pukul 13.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Desain Pohon Karier menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

2	Selasa, 31 Oktober 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00– 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Teori <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Laporan Pukul 08.30 – 13.30	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan Penyusunan Laporan PLT BAB II <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 orang mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Teori <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 1 November 2017	Piket Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan dan merapikan posko PLT. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Membuat Mal Grafik Pengunjung dan Peminjam Perpustakaan Pukul 08.00 – 12.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat cetakan huruf untuk menuliskan grafik pengunjung dan peminjam <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Laporan PLT Pukul 12.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan Penyusunan Laporan PLT BAB II dan BAB III <u>Hasil Kuantitatif</u> : Kegiatan dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
4	Kamis, 2 November 2017	Penyusunan Laporan PLT Pukul 07.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan Penyusunan Laporan PLT BAB II dan III <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Teori <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada

		Membantu Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar X TKJ 2 Pukul 14.30 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar tentang instalasi OS Debian. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 2 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswa X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
5	Jumat, 3 November 2017	Bakti kampus Jumat pagi Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan Lab Multimedia. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY dan siswa-siswi kelas XI.	Tidak ada	Tidak ada
		Diskusi PLT Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi tentang laporan PLT. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik <i>manual tracing</i> gambar bitmap menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Pengumpulan Hasil Praktik Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengumpulkan hasil praktik siswa KD 4.6 dan 4.7. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 6 November 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan

  
Muhammad Munir M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing

  
Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa

  
Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 6 November 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00 – 08.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Praktik <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 08.30 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap dan penjelasan tugas kelompok membuat desain kemasan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
		Penilaian Hasil Praktik Pukul 11.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menilai Hasil Praktik KD 4.6 Kelas X TKJ1, TKJ 2, dan MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
2	Selasa, 7 November 2017	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 2 Pukul 07.00– 08:30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 2.	Tidak ada	Tidak ada

		Penilain Hasil Praktik Pukul 09.00 – 13.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan menilai Hasil Praktik KD 4.6 Kelas X TKJ1, TKJ 2, dan MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 13.45 – 15:15 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 8 November 2017	Piket Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membersihkan dan merapikan posko. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Penilain Hasil Praktik Pukul 08.00 – 12.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menilai Hasil Praktik KD 4.7 Kelas X TKJ1, TKJ 2, dan MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Laporan PLT Pukul 12.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan Penyusunan Laporan PLT BAB III <u>Hasil Kuantitatif</u> : Kegiatan dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT.	Tidak ada	Tidak ada
4	Kamis, 9 November 2017	Penilain Hasil Praktik Pukul 07.00 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan menilai Hasil Praktik KD 4.7 Kelas X TKJ1, TKJ 2, dan MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X MM Pukul 11.00 – 12.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik <i>Manual Tracing</i> gambar bitmap dan penjelasan tugas kelompok mendesain kemasan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X MM.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Laporan Pukul 15.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun dokumentasi dan lampiran laporan PLT. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa	Tidak ada	Tidak ada
5	Jumat, 10 November 2017	Upacara Peringatan Hari Pahlawan Pukul 07.00 – 08.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Upacara terlaksana dengan khidmat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh siswa-siswi kelas X, XI, dan XII, Bapak Ibu Guru dan Karyawan, serta mahasiswa PLT UNY	Tidak ada	Tidak ada



	Diskusi PLT Pukul 08.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diskusi tentang laporan PLT. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada
	Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ 1 Pukul 10.00 – 11.30 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan praktik desain kemasan menggunakan CorelDRAW. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan siswa kelas X TKJ 1.	Tidak ada	Tidak ada
	Penilaian Hasil Praktik Pukul 13.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan menilai hasil Praktik KD 4.7 Kelas X TKJ1, TKJ 2, dan MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa PLT UNY.	Tidak ada	Tidak ada

Klaten, 13 November 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing



Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa



Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT

**F02**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten  
GURU PEMBIMBING : Reny Septiana, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NO. MAHASISWA : 14520241049  
FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI  
DOSEN PEMBIMBING : Muhammad Munir, M.Pd

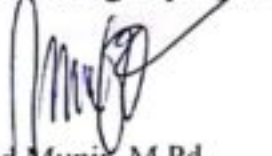
No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 13 November 2017	Penyusunan Laporan PLT Pukul 07.00 – 11.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan penyusunan dokumentasi dan lampiran. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Membuat Soal UAS Pukul 11.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Soal UAS mata pelajaran Dasar Desain Grafis. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Cetak Banner Pohon Karier Pukul 15.00 – 17.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mencetak Banner Pohon Karier di percetakan. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Membuat Plakat Kenang-Kenangan Pukul 17.00 – 18.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mencetak plakat kenang-kenangan untuk sekolahan di percetakan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
2	Selasa, 14 November 2017	Penilaian Hasil Praktik Pukul 07.00 – 10.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melanjutkan menilai hasil Praktik KD 4.8 Kelas X TKJ1, TKJ 2, dan MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada

		Penyusunan Laporan PLT Pukul 10.00 – 14.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Melanjutkan penyusunan dokumentasi dan lampiran laporan PLT. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Pengambilan banner dan plakat Pukul 14.00 – 16.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Mengambil banner pohon karier dan plakat kenang-kenangan. <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
3	Rabu, 15 November 2017	Membuat Grafik Perpus Pukul 07.00 – 12.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Grafik Pengunjung dan Peminjam Buku Perpustakaan Semester Gasal 2017 <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 6 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
		Penyusunan Laporan PLT Pukul 12.00 – 15.00 WIB	<u>Hasil Kualitatif:</u> Penyelesaian penyusunan laporan <u>Hasil Kuantitatif:</u> Dilaksanakan oleh 1 mahasiswa.	Tidak ada	Tidak ada
4	Kamis, 16 November 2017	Penarikan PLT UNY 07.30 – 08.30 WIB			

Klaten, 15 November 2017

Mengetahui :

Dosen Pembimbing Lapangan



Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 196305121989011001

Guru Pembimbing



Reny Septianan, S.Pd

Mahasiswa



Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049

Lampiran 3

Rekapitulasi Dana

Pelaksanaan PLT



**LAPORAN DANA PELAKSANAAN PLT  
TAHUN 2017**

**F03**

Untuk  
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NOMOR LOKASI

NAMA MAHASISWA : Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 Jogonalan

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Yogya-Solo Km. 5 Ngendo, Prawatan,  
Jogonalan, Klaten

NO. MAHASISWA : 14520241049

FAK./JUR./PRODI : Teknik / JPTEI / PTI

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/Kuantitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya Sekolah/Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/Lembaga Lainnya	
1.	Pembuatan banner pohon karier	Penugasan dari BK dilaksanakan oleh 6 mahasiswa praktikan. Pohon karier didesain menggunakan CorelDRAW kemudian dicetak sebagai banner di percetakan		Rp 132.500,00			Rp 132.500,00
2.	Pembuatan plakat kenang-kenangan	Plakat kenang-kenangan sebagai ungkapan terimakasih kepada sekolah atas kesempatan mengajar yang diberikan		Rp 75.000,00			Rp 75.000,00
3.	Penyusunan dan Konsultasi RPP	Penyusunan RPP dilaksanakan oleh 1 mahasiswa praktikan. RPP yang		Rp 43.000,00			Rp 43.000,00

		dikonsultasikan kepada guru pembimbing kemudian terdapat beberapa perbaikan.					
							JUMLAH
							Rp 150.500,00

Keterangan: semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan dalam bentuk rupiah, menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat

Mengetahui,



Kepala Sekolah / Pimpinan Lembaga

*[Signature]*  
Dr. Denisius Pramu Aji  
 NIP. 19640913 198903 1 011

Dosen Pembimbing Lapangan

*[Signature]*  
Muhammad Muric, M.Pd  
 NIP. 19630512 198901 1 001

Mahasiswa Praktikan

*[Signature]*  
Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049

# Lampiran 4

## Kartu Bimbingan PLT





# KARTU BIMBINGAN PLT

## PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL

LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY

TAHUN 2017

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK Negeri 1 Jogonalan, Klaten, Jawa Tengah  
Alamat Sekolah : Jl. Yagya - Solo Km 30 Ngendo, Prawatan, Jogonalan  
Nama DPL PLT : Muhammad Munir, M.Pd  
Prodi / Fakultas DPL PLT : Pendidikan Teknik Informatika / Fakultas Teknik  
Jumlah Mahasiswa PLT : 2 (dua)

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PLT
1.	4/10/17	2	Pelaksanaan PPL		
2	19/10/17	2	PBM		

### PERHATIAN :

- Kartu bimbingan PLT ini dibawa oleh mhs PLT (1 kartu utk 1 prodi).
- Kartu bimbingan PLT ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PLT setiap kali bimbingan di lokasi.
- Kartu bimbingan PLT ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PLT untuk keperluan administrasi.

Mengetahui,  
Kepala PP PPL DAN PKL,

Dr. Sulis Triyono, M.Pd  
NIP. 19580506 198601 1 001



Mengetahui,  
Kepala Sekolah / Lembaga

Drs. Dyonisius Pramu Aji  
NIP. 19540913 198903 1 001

Klaten 16 November 2017

Ketua Kelompok PLT

Taufik Anwar S  
NIM 14520244004



# Lampiran 5

## Kalender Akademik

Setelah tulisan di atas mempunyai ungkapan keadilan dan

**Keterangan:**

UN Utama
Libur Minggu / Nasional
Libur sebelum-sesudah Hari Raya
Libur Semester
Ujian Semester I / II
Pembagian Rapor
Puasa Ramadhan
USBN
MOS (Masa Orientasi Siswa)

## 2018/2019

NIP 19840913 198903 1 011



**PERHITUNGAN HARI BELAJAR EFEKTIF DI SEKOLAH, PENYERAHAN BUKU LAPORAN  
PENILAIAN PERKEMBANGAN /BUKU LAPORAN HASIL BELAJAR (RAPOR),  
HARI LIBUR SEKOLAH, HARI LIBUR BULAN RAMADHAN/ HARI RAYA IDUL FITRI,  
PERINGATAN HARI NASIONAL, DAN PERKIRAAN HARI LIBUR UMUM  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

No.	Semester	Bulan		Hari efektif	Hari-hari pertama masuk	Keg. Jeda SMT/Tes KD/UN	Mengikuti Upacara	Penyerahan BLP	Hari libur				Jumlah
									Akhir Semester	SABTU /Minggu	Umum	Ramadhan/ Hari Raya	
1	I	JULI	2017	11	3					5			16
		AGUSTUS	2017	22			1			8			31
		SEPTEMBER	2017	19						9	1	1	30
		OKTOBER	2017	22						9			31
		NOPEMBER	2017	18		4				8			30
		DESEMBER	2017			9		1	9	10	2		31
		JANUARI	2018										0
<b>Jumlah smt Gasal</b>				<b>92</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>49</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>169</b>
2	II	JANUARI	2018	22						8	1		31
		PEBRUARI	2018	10		9				8	1		28
		MARET	2018	12		9				8	2	-	31
		APRIL	2018	17		4				8	1	-	30
		MEI	2018	7		8	2	-	-	8	3	3	31
		JUNI	2018	2		2	-	1	6	9	2	8	30
		JULI	2018						10	4	-	-	14
<b>Jumlah Semester Genap</b>				<b>70</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>16</b>	<b>53</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>195</b>
<b>Jumlah dalam 1 tahun Pelajaran 2017/2018</b>				<b>162</b>	<b>3</b>	<b>45</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>25</b>	<b>102</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>364</b>

Jogonalan, 17 Juli 2017  
Kepala Sekolah

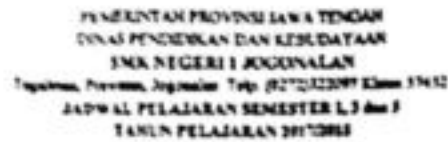
SMKN 1 JOGONALAN

Disdik  
Drs. Dianisius Pramu Aji  
NIP. 19640913 198903 1 011

# Lampiran 6

## Jadwal Pelajaran





Keterangan Kode Nama Pengajaran		
A. Agama	B. ES/IN	I. Produk/ITJ
F. PCN / PPLG	F. IPA	S. Ilmu Biologi
E. Bahasa Indonesia	G. Nugest/ Ngr. IPS	L. Bahasa Jawa
D. Pengajaran/PCIN	AL. Produk/AL	Pis. Psikis
M. Matematika	AP. Produk/ AP	Kit. Kesen
I. Bahasa Inggris	PI. Produk/ PI	BS. Pengantar/BS
W. Praktis/IL/Compassion	MB. Produk/MB	



JADWAL PELAJARAN

Jam Ke-	Senin	Selasa	Rabu	Kamis		Jumat
1	Dasar Desain Grafis X TKJ 2	Dasar Desain Grafis X TKJ 2				Dasar Desain Grafis X TKJ 1
2						
3	Dasar Desain Grafis X TKJ 1					
4						
5						
6				KKPI XII MM	Dasar Desain Grafis X MM	
7						
8				KKPI XII TKJ 2		
9	KKPI XII PM 2	Dasar Desain Grafis X MM				
10						
11						
12						

# Lampiran 7

## Silabus

BidangKeahlian : TeknologiInformasidanKomunikasi  
Program Keahlian : TeknikKomputerdanInformatika  
KompetensiKeahlian : Multimedia (C2)

## SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah : .....

BidangKeahlian :TeknologiInformasidanKomunikasi

KompetensiKeahlian : TeknikKomputerdanInformatika

Mata Pelajara : DasarDesainGrafis

Durasi (Waktu) : 144 JP @ 45 menit

Kelas/Semester : X /1 dan 2

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakantugasspesifik, denganmenggunakanalat, informasi, danprosedurkerja yang lazimdilakukansertamenyelesaikanmasalahsederhanasesuaidenganbidangdanlingkupkerjaTeknikKomputerdanInformatika. Menampilkankinerjamandiridenganmutudankuantitas yang terukursesuaidenganstandarkompetensikerja.Menunjukkanketerampilanmenalar, mengolah, danmenyajisecaraefektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dansolutifdalamranahabstrakterkaitdenganpengembangandari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampumelaksanakantugasspesifikdibawahpengawasanlangsung.Menunjukkanketerampilanmempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakangerakmahir, menjadikangerakalami,



sampaidengantindakanorisinaldalamranahkonkretterkaitdenganpengembangandari yang dipelajarinya di sekolah, sertamampumelaksanakantugasspesifikdibawahpengawasanlangsung.

KompetensiDasar	IndikatorPencapaianKompetensi	MateriPokok	AlokasiWaktu(JP)	KegiatanPembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
3.1 Mendiskusika nunsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang  4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Mendefinisikan pengertian desain grafis 3.1.2 Memahami pengertian unsur-unsur tata letak 3.1.3 Memahami unsur-unsur tata letak 3.1.4 Memahami konsep unsur-unsur tata letak 3.1.5 Memahami alat dan bahan dalam merancang desain  4.1.1 Mengidentifikasi alat dan bahan dalam merancang desain 4.1.2 Menempatkan unsur-unsur tata letak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unsur-unsurdesaingrafisdanprinsipnya:</li> <li>Karakteristik, kegunaan, danmaknawarna.</li> <li>Warnasebagairepresentasidari alam</li> <li>Warnasebagaikomunikasi, danekspresi.</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsurdesaingrafis.</li> <li>Mengumpulkan data tentang tataletakunsur-unsurdalamdesaingrafis.</li> <li>Mengolah data tentang tataletakunsur-unsurdalamdesaingrafis.</li> <li>Mengomunikasikan tentang tataletakunsur-unsurdalamdesaingrafis.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Testertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjuk kerja</li> </ul>
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	3.2.1 Memahami fungsi warna 3.2.2 Memahami unsure warna CMYK 3.2.3 Memahami unsure warna RGB 3.2.4 Memahami perbedaan warna CMYK dan RGB	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fungsiwarna CMYK dan RGB.</li> <li>Persamaanandanperbedaanwarnaa CMYK dengan RGB.</li> <li>Kombinasiwarna CMYK dngan RGB</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Testertulis</li> </ul>

4.2 Menempatkan berbagaifungsi , dan unsur warna CMYK dan RGB.	4.2.1 Mengidentifikasi unsure warna CMYK dan RGB 4.2.2 Menempatkan unsure warna CMYK dan RGB dalam gambar desain grafis			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang fungsiunsur warna CMYK dan RGB.</li> <li>• Mengolah data tentang fungsiunsur warna CMYK dan RGB.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang fungsiunsur warna CMYK dan RGB.</li> </ul>	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Unjuk kerja</li> </ul>
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama ( <i>rythm</i> ), keseimbangan, kontras, kesatuan ( <i>unity</i> ), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.3.1 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak desain grafis 3.3.2 Memahami prinsip proporsi 3.3.3 Memahami prinsip irama 3.3.4 Memahami prinsip keseimbangan 3.3.5 Memahami prinsip kontras 3.3.6 Memahami prinsip kesatuan ( <i>unity</i> ) 3.3.7 Memahami prinsip harmoni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony)</li> <li>• Keseimbangan (Balance)</li> <li>• Proporsi (Proportion)</li> <li>• Irama (Rhythm)</li> <li>• Penekanan/ fokusdan <i>emphasis</i></li> <li>• Contrast dan variety.</li> <li>• Repetisi (Repetition)</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang prinsip tata letakdesain.</li> <li>• Mengolah data tentang prinsip tata letakdesain.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang prinsip tata letakdesain.</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Testertulis</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Unjuk kerja</li> </ul>
4.3 Menerapkannya silprinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama ( <i>rythm</i> ), keseimbangan	4.3.1 Mengidentifkasi prinsip-prinsip tata letak desain grafis 4.3.2 Menerapkan prinsip-prinsip tata letak desain grafis				

, kontras, kesatuan ( <i>unity</i> ), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis					
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar  4.4 Menempatkan berbagai format gambar	3.4.1 Menjelaskan gambar bitmap dan vector 3.4.2 Menerangkan berbagai format gambar 3.4.3 Mengelompokkan berbagai format gambar  4.4.1 Membedakan gambar bitmap dan vector 4.4.2 Menempatkan berbagai format gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Macam-macam format gambar.</li> <li>• Fungsi dan manfaat format gambar.</li> <li>• Perbedaan fungsi setiap format.</li> </ul>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar.</li> <li>• Mengolah data tentang berbagai format gambar.</li> <li>• Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Test tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Unjuk kerja</li> </ul>
3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ilustrasi/teks dalam desain  4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ilustrasi/teks	3.5.1 Mengidentifikasi jenis-jenis scanner 3.5.2 Menjelaskan prosedur <i>scanning</i> gambar/ilustrasi/teks 3.5.3 Mendemonstrasikan prosedur <i>scanning</i> gambar/ilustrasi/teks 3.5.4 Memilih format penyimpanan gambar  4.5.1 Melakukan proses <i>scanning</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis scanner.</li> <li>• Langkah-langkah <i>scanning</i>.</li> <li>• Kelebihan dan kekurangan proses <i>scanning</i>.</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang <i>scanning</i>.</li> <li>• Mengumpulkan data tentang prosedur <i>scanning</i>.</li> <li>• Mengolah data tentang prosedur <i>scanning</i>.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Test tertulis</li> </ul> Keterampilan:

dengan alat <i>scanner</i> dalam desain	4.5.2	gambar/ilustrasi/teks Menggunakan berbagai format penyimpanan gambar/ilustrasi/teks			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengomunikasikan tentang prosedurscanning.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjuk kerja</li> </ul>
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor  4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 3.6.2 3.6.3 3.6.4 4.6.1 4.6.2	Menjelaskan fungsi software pengolah gambar vector Mengidentifikasi menu-menu dan shortcut yang disediakan Menerapkan penyimpanan file gambar dengan menggunakan versi dan optional atribut lain. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vector Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vector Menggunakan menu-menu dan shortcut yang disediakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat lunak pengolah gambar.</li> <li>Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak.</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor.</li> <li>Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.</li> <li>Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.</li> <li>Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Test tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Unjuk kerja</li> </ul>
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek  4.7 Memanipulasi gambar vektor	3.7.1 3.7.2 3.7.3 3.7.4 4.7.1	Mengidentifikasi obyek gambar vector Menjelaskan fungsi-fungsi fitur editing sederhana dalam menyunting gambar Menjelaskan fungsi-fungsi fitur layout dalam pengolahan gambar Menerapkan manipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek Menggunakan fitur editing dalam manipulasi gambar vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manfaat manipulasi gambar vektor.</li> <li>Teknik manipulasi gambar vektor.</li> </ul>	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar.</li> <li>Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar.</li> <li>Mengolah data tentang</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Test tertulis</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Penga</li> </ul>

dengan menggunakan fitur efek	4.7.2 Menggunakan fitur layout dalam manipulasi gambar vector 4.7.3 Memanipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek			efekmanipulasigambar. • Mengomunikasikan tentang efekmanipulasigambar.	matan • Unjuk kerja
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor  4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	3.8.1 Menerapkan perencanaan pembuatan desain berbasis vector 3.8.2 Menerapkan fitur editing sederhana untuk manipulasi gambar vector 3.8.3 Menerapkan fitur efek untuk manipulasi gambar vector 3.8.4 Menerapkan pencetakan gambar  4.8.1 Menggunakan fitur editing dalam manipulasi gambar vector 4.8.2 Memanipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek 4.8.3 Melakukan prosedur pencetakan gambar	• Pembuatangambarberbasisvektor. • Mengeditgambarberbasisvektor.	12	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desaingambar. • Mengumpulkan data tentang desaingambarberbasisvektor. • Mengolah data tentang desaingambarberbasisvektor. • Mengomunikasikan tentang desaingambarberbasisvektor.	Pengetahuan: • Testertulis  Keterampilan: • Pengamatan • Unjuk kerja
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap ( <i>raster</i> )  4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar	3.9.1 Menjelaskanfungsi fitur-pengolahgambarbitmap. 3.9.2 Membandingkangambarberdasarkan fitur. 4.9.1 Mengintegrasikan fiturdalam mengolahgambar vector. 4.9.2 Menunjukkangambar vector hasilpengolahan.	• Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak.	12	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengolah data tentang perangkat	Pengetahuan: • Testertulis  Keterampilan: • Penga

bitmap ( <i>raster</i> )				lunak pengolah gambar bitmap. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.	• Unjuk kerja
3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek  4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek	3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap. 3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar. 4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar. 4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.	• Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik memanipulasi gambar bitmap.	18	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar.	Pengetahuan: • Test tertulis  Keterampilan: • Pengamatan • Unjuk kerja
3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap ( <i>raster</i> )  4.11 Membuat desain berbasis gambar	3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap. 3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap. 4.11.1 Mensketsa desain gambar. 4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.	• Pembuatan gambar berbasis bitmap. • Mengedit gambar berbasis bitmap.	12	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis	Pengetahuan: • Test tertulis  Keterampilan: • Penga

bitmap ( <i>raster</i> )				bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap.	man • Unjuk kerja
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap ( <i>raster</i> )  4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap ( <i>raster</i> )	3.17.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap 3.17.2 Menyusun kriteria penilaian  4.17.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap 4.17.2 Menyusun laporan penilaian	• Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian.		• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar. • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap.	Pengetahuan: • Test tertulis  Keterampilan: • Pengamatan • Unjuk kerja

**SILABUS**

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten  
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**  
 KELAS/SEMESTER : XI / 4  
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan *PC* dalam jaringan  
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.004.01  
 ALOKASI WAKTU : 32 Jam x 45Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4.1 Menginstal <i>software</i> jaringan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian LAN dan Internet dijelaskan dengan benar</li> <li>▪ Perangkat jaringan dijelaskan secara singkat.</li> <li>▪ Nama komputer diidentifikasi sesuai dengan ketentuan penulisan nama komputer</li> <li>▪ Utilitas koneksi dijalankan untuk menguji koneksi komputer secara cepat</li> <li>▪ <i>Searching</i> komputer dilakukan dengan cepat dan benar</li> <li>▪ Program diinstal melalui jaringan sesuai dengan prosedur dan berfungsi dengan baik</li> </ul>	Instalasi program melalui jaringan komputer: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jaringan Komputer (LAN, Internet)</li> <li>▪ Perangkat Jaringan</li> <li>▪ Network Properties</li> <li>▪ Utilitas koneksi</li> <li>▪ <i>Searching</i> komputer</li> <li>▪ Instalasi program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan pengertian LAN dan Internet dalam sistem jaringan komputer</li> <li>▪ Menjelaskan perangkat jaringan yang digunakan</li> <li>▪ Memberi identitas komputer (komputer name, TCP/IP)</li> <li>▪ Melakukan uji koneksi dengan perintah "ping"</li> <li>▪ Melakukan serching komputer pada jaringan sesuai prosedur</li> <li>▪ Melakukan install program melalui jaringan komputer sesuai dengan prosedur yang berlaku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Tes Praktek</li> <li>• Studi Kasus</li> <li>• Observasi</li> <li>• Tugas-tugas</li> </ul>	5	11 (22)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005  Buku Windows  Internet  Komputer  UPS  <i>Software web-browser</i>



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4.2 Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem operasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian <i>sharing device</i> dan manfaatnya dijelaskan secara benar</li> <li>Protokol <i>sharing</i> dijelaskan secara singkat dan jelas</li> <li><i>Sharing file</i>, printer, <i>hard disk</i> dan CD ROM dilakukan sampai teridentifikasi</li> <li>Proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> dilakukan sesuai prosedur yang berlaku.</li> <li>Dokumen dicetak secara benar sesuai dengan prosedur</li> </ul>	Pengoperasian Jaringan Komputer: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian dan manfaat <i>sharing device</i></li> <li>Protokol <i>sharing</i></li> <li><i>Sharing file</i>, printer, <i>Hard disk</i>, CD ROM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian <i>sharing device</i> dan manfaatnya</li> <li>Menjelaskan protokol <i>sharing device</i> yang digunakan</li> <li>Melakukan <i>sharing file</i>, printer, <i>hard disk</i> dan CD ROM dengan benar</li> <li>Menjelaskan dan melakukan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> sesuai prosedur</li> <li>Menjelaskan dan melakukan pencetakan program dengan memanfaatkan <i>sharing</i> printer sesuai prosedur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Tes Praktek</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Tugas-tugas</li> <li>Observasi</li> </ul>	5	11 (22)		Modul KKPI TIK Dikmenjur  Buku Windows  Internet Komputer UPS Printer

Keterangan:

TM : Tatapmuka

PS : Praktik di Sekolah (2 jam praktlk di sekolah setara dengan 1 jam tatap muka)

PI : Praktek di Industri (4 jam praktlk di Du/Di setara dengan 1 jam tatap muka)

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten  
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**  
 KELAS/SEMESTER : XII / 5  
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan *Web-Design* (Internet)  
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.005.01  
 ALOKASI WAKTU : 16 Jam x 45 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
5.1 Mengoperasikan <i>web-Browser</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Koneksi internet telah tersambung dengan baik</li> <li>▪ <i>Web Browser</i> telah terinstalasi dan dapat berjalan normal</li> <li>▪ Menu dan Format <i>URL (Uniform Resource Locator)</i> dijelaskan secara tepat</li> <li>▪ <i>URL</i> tertentu diakses melalui isian, menu dan <i>hyperlink</i> dengan penulisan yang benar.</li> <li>▪ Informasi dan gambar dicari menggunakan mesin pencari sesuai prosedur</li> </ul>	Pengoperasian <i>Web-Browser</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet dan sistem koneksi</li> <li>• Media koneksi Internet</li> <li>• Pengenalan <i>Web-Browser</i></li> <li>• Sistem Addressing di internet</li> <li>• Hyperlink</li> <li>• Pencarian (<i>searching</i>) informasi di Internet</li> <li>• Penyimpanan <i>file</i></li> <li>• Pencetakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian dan manfaat internet.</li> <li>• Menjelaskan sistem koneksi internet</li> <li>• Melakukan koneksi internet melalui saluran telepon dan jaringan komputer</li> <li>• Menjelaskan jenis <i>Browser</i> dan fitur yang ada.</li> <li>• Menjelaskan pengetahuan tentang <i>URL</i> dan cara penulisannya di <i>web Browser</i></li> <li>• Melakukan <i>browsing</i> dengan menuliskan URL, menggunakan menu, hyperlink dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di <i>Web-Browser</i> secara tepat sesuai kebutuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Tes Praktek</li> <li>• Tugas-tugas</li> <li>• Studi Kasus</li> <li>• Observasi</li> </ul>	3	5 (10)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005  Buku Windows  Buku Internet Komputer  UPS  Printer  <i>Flash disk</i>  CD ROM

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fitur-fitur konfigurasi sederhana (seperti: <i>proxy</i> dan <i>cookies</i> ) dijelaskan dan diaplikasikan dengan baik</li> <li>▪ <i>File-file</i> hasil <i>browsing</i> dan link disimpan pada media penyimpan (<i>hard disk, flash disk, CD</i>) sesuai dengan prosedur</li> <li>▪ <i>File</i> dokumen hasil <i>browsing</i> dicetak dan fitur pencetakan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi dan gambar dengan menggunakan mesin pencari dengan cepat</li> <li>• Menyimpan hasil browsing pada media penyimpan (<i>hard disk, flash disk, CD</i>) sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>• Membuka hasil pencarian ke program pengolah kata, presentasi sesuai dengan ekstensi <i>file</i> hasil pencarian</li> <li>• Mencetak hasil pencarian informasi dan gambar dengan kualitas baik</li> </ul>					

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
5.2 Mengoperasikan <i>software e-mail client</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian <i>e-mail client</i> dan <i>web-mail</i> dijelaskan secara rinci.</li> <li>▪ Manfaat <i>e-mail client</i> dan <i>web e-mail</i> dijelaskan dengan benar</li> <li>▪ <i>Software E-mail client</i> diinstall dan berfungsi dengan baik</li> <li>▪ Prosedur pembuatan <i>e-mail</i> dijelaskan dengan benar</li> <li>▪ Alamat <i>e-mail</i> dibuat dengan benar sesuai prosedur</li> <li>▪ Konfigurasi <i>E-mail client (SMTP Server, POP Server)</i> dijelaskan dan dilakukan sesuai dengan prosedur penulisan</li> <li>▪ <i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> dibuka dan dibaca sesuai dengan prosedur</li> </ul>	<p>Aplikasi <i>E-mail</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Web-mail</i> dan <i>E-mail Client</i></li> <li>• Registrasi <i>e-mail</i></li> <li>• <i>Setting</i> SMTP Server, POP Server, IMAP Server</li> <li>• Fitur <i>E-mail</i></li> <li>• Aplikasi <i>E-mail</i></li> <li>• <i>Attachment file</i></li> <li>• Pencetakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian <i>web-mail</i>, <i>e-mail client</i>, dan manfaatnya.</li> <li>• Menjelaskan prosedur registrasi <i>web-mail</i> dan <i>e-mail client</i>.</li> <li>• Menjelaskan dan menggunakan menu yang terdapat dalam program <i>web-mail</i> dan <i>e-mail client</i> secara tepat</li> <li>• Membuat <i>e-mail</i> pada <i>web-mail</i> dan <i>e-mail client</i> sesuai prosedur</li> <li>• Melakukan instal dan <i>setting e-mail client</i> pada komputer sesuai prosedur</li> <li>• Mengirim, membaca dan menghapus <i>e-mail</i> sesuai dengan prosedur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Tes Praktek</li> <li>• Tugas-tugas</li> <li>• Studi Kasus</li> <li>• Observasi</li> </ul>	3	5 (10)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005  Buku Pnaduan Membuat <i>E-mail</i>  Buku Internet  Internet  Komputer  UPS  Printer  <i>Flash disk</i>  CD ROM

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> (diteruskan, dihapus, dibalas ke satu alamat, beberapa alamat) dijelaskan dan diaplikasikan sesuai prosedur</li> <li>▪ <i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> disimpan pada media yang tersedia dengan baik</li> <li>▪ <i>E-mail</i> dan <i>attachment</i> dicetak dan fitur pencetakan dijelaskan dengan benar</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengirim, membuka, dan menyimpan dan menghapus <i>e-mail</i> dengan <i>file attachment</i> pada media penyimpan secara tepat</li> <li>• Menjelaskan dan melakukan proses pencetakan <i>e-mail</i>, <i>attachment</i> sesuai prosedur</li> </ul>					

Keterangan:

TM : Tatapmuka

PS : Praktik di Sekolah (2 jam praktlk di sekolah setara dengan 1 jam tatap muka)

PI : Praktek di Industri (4 jam praktlk di Du/Di setara dengan 1 jam tatap muka)

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten  
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**  
 KELAS/SEMESTER : XII / 5  
 STANDAR KOMPETENSI : Pengelolaan Informasi  
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.005.01  
 ALOKASI WAKTU : 16 Jam x 45 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
6.1. Sistem informasi Berbasis Komputer (CBIS).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelola informasi berbasis computer</li> <li>Menjelaskan informasi pada teman sekolah, industry dan masyarakat</li> </ul>	Pengelolaan informasi : <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian informasi</li> <li>Pengelolaan informasi</li> <li>Hubungan informasi di Era Globalisasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian informasi</li> <li>Menjelaskan pengertian system informasi</li> <li>Mengelola data informasi termasuk menyimpan, mendownload, upload informasi pada internet</li> <li>Menjelaskan hubungan informasi di era globalisasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Tes Praktek</li> <li>Tugas-tugas</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Observasi</li> </ul>	3	3 (6)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 Buku Windows Buku Internet Komputer UPS Printer <i>Flash disk</i> CD ROM
6.2. Mengidentifikasi aspek kode etik dan HAKI di bidang TIK.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan kode etik tentang bagaimana kerja di pada suatu perusahaan.</li> <li>Menjelaskan tentang hak cipta dan hak Paten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Undang-undang HAKI di bidang TIK</li> <li>Hak Paten</li> <li>Hak Cipta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan isi Undang-undang HAKI di bidang TIK</li> <li>Menjelaskan pengertian Hak Paten</li> <li>Menjelaskan pengertian Hak Cipta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Tes Praktek</li> <li>Tugas-tugas</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Observasi</li> </ul>	3	3 (6)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 Buku Windows Buku Internet Komputer UPS Printer <i>Flash disk</i> CD ROM

KOMPETENSI KEAHLIAN :  
 SEMUA KOMPETENSI KEAHLIAN

KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI)  
 Halaman 7 dari 33



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
6.3. Mendiskripsikan kewaspadaan terhadap keamanan informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman copyright piranti lunak dan isu hukum dalam hal pengadaan dan membagi file.</li> <li>Pemahaman akibat yang dapat terjadi jika bertukar file pada suatu jaringan internet.</li> <li>Pemahaman istilah shareware, freeware dan user license.</li> <li>Mengisolasi suatu informasi dengan informasi lain yang dapat merugikan.</li> <li>Selalu waspada terhadap gangguan yang membahayakan informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca copyright piranti lunak dan isu hukum dalam penggandaan dan pembagian file</li> <li>Membaca shareware, freeware, dan user lisence</li> <li>menginstal antivirus</li> <li>Memahami system proteksi informasi</li> <li>Mengurangi resiko gangguan yang dapat menyebabkan hilangnya file</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan copyright piranti lunak dan isu hukum dalam penggandaan dan pembagian file</li> <li>Menjelaskan akibat yang terjadi apabila bertukar file dalam jaringan internet</li> <li>Menjelaskan shareware, freeware, dan user lisence</li> <li>Menjelaskan cara menginstal antivirus</li> <li>Menjelaskan system proteksi informasi</li> <li>Menjelaskan cara Mengurangi resiko gangguan yang dapat menyebabkan hilangnya file</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Tes Praktek</li> <li>Tugas-tugas</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Observasi</li> </ul>	3	3 (6)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 Buku Windows Buku Internet Komputer UPS Printer <i>Flash disk</i> CD ROM
6.4. Melakukan konversi data dari berbagai aplikasi perkantoran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengolah data dan sekaligus mengkonversi ke format yang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>menginstal aplikasi pengkonversian file</li> <li>Konversi Dokumen MS. Word ke Format Portable Document Format (PDF)</li> <li>Pengkorvesian file dari PDF ke format yang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cara menginstal aplikasi pengkonversian file</li> <li>Konversi Dokumen MS. Word ke Format Portable Document Format (PDF)</li> <li>Pengkorvesian file dari PDF ke format yang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Tes Praktek</li> <li>Tugas-tugas</li> <li>Studi Kasus</li> <li>Observasi</li> </ul>	3	3 (6)		Modul KKPI TIK Dikmenjur 2005 Buku Windows Buku Internet Komputer UPS Printer <i>Flash disk</i> CD ROM

Lampiran 8

Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP)



	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input checked="" type="checkbox"/>	Produktif	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Program Pendidikan

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Jogonalan  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Komp. Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia  
Kelas/Semester : X/1 (Gasal)  
Tahun Pelajaran : 2017/2018  
Alokasi Waktu : 1 x (2 x 45 menit) teori  
2 x (2 x 45 menit) praktik

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:

1. Kompetensi Inti:
- a. Pengetahuan:  
Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
  - b. Keterampilan:  
Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah

konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar:

a. KD pada KI pengetahuan:

Menerapkan perangkat lunak pengolah vektor.

b. KD pada KI keterampilan:

Menggunakan perangkat lunak pengolah vektor

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Indikator KD pada KI pengetahuan

a. Menjelaskan fungsi *software* pengolah gambar vektor.

b. Mengidentifikasi menu-menu dan *shortcut* yang disediakan.

c. Menerapkan penyimpanan file gambar dengan menggunakan versi dan opsi atribut lain.

d. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

2. Indikator KD pada KI keterampilan

a. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

b. Menggunakan menu-menu dan *shortcut* yang disediakan.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui proses pembelajaran, peserta didik mampu :

1. Menjelaskan fungsi *software* pengolah gambar vektor.

2. Menjelaskan fungsi dari menu-menu dan *shortcut* yang disediakan *software* pengolah gambar vektor.

3. Menyimpan file gambar dengan menggunakan versi dan opsi atribut lain.

4. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

**E. Materi Pembelajaran**

1. Desain Vektor

2. Perbedaan Warna RGB dan CMYK

3. Mengenal *CorelDRAW*

4. *Menu*, *Toolbox*, dan *Shortcut* pada *CorelDRAW*

5. Manipulasi garis, bentuk, dan warna.

**F. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran/ Strategi)**

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Discovery Based Learning*

Strategi dan Metode :

- Ceramah
- Diskusi
- Penugasan
- Praktik Terbimbing

## **G. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Pertemuan Pertama**

#### **a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):**

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan perangkat lunak pengolah vektor;
- 3) Menyampaikan gambaran tentang pentingnya kompetensi dasar perangkat lunak pengolah vector di DU/DI;
- 4) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan; dan
- 5) Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.

#### **b. Kegiatan Inti (60 menit):**

- 1) Menanyakan kepada peserta didik tentang pengalaman penggunaan perangkat lunak pengolah vektor.
- 2) Menjelaskan kepada peserta didik pengertian dan ciri-ciri desain vektor.
- 3) Menanyakan kepada peserta didik tentang perbedaan warna RGB dan CYMK serta penggunaannya sesuai kebutuhan.
- 4) Memberi apresiasi kepada peserta didik yang menjawab pertanyaan tentang perbedaan warna RGB dan CYMK serta penggunaannya sesuai kebutuhan.
- 5) Menjelaskan kepada peserta didik tentang perbedaan warna RGB dan CYMK serta penggunaannya sesuai kebutuhan.
- 6) Menjelaskan kepada peserta didik tentang CorelDRAW sebagai perangkat lunak pengolah vektor.
- 7) Menjelaskan kepada peserta didik tentang fungsi menu-menu pada CorelDRAW.
- 8) Menjelaskan kepada peserta didik tentang Toolbox pada CorelDRAW.
- 9) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

#### **c. Penutup (15 menit)**

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

### **2. Pertemuan Kedua**

#### **a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):**

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan perangkat lunak pengolah vektor;

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Menanyakan kepada peserta didik tentang fungsi menu-menu dan toolbox yang disediakan oleh CorelDRAW.
- 2) Mendemokan pembuatan kartu nama sederhana menggunakan CorelDRAW.
- 3) Menjelaskan kepada peserta didik tentang tugas yang akan praktikkan.
- 4) Membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 5) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3. Pertemuan Ketiga

a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengecek apakah tugas sebelumnya sudah terselaisakan;

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Mendemokan pembuatan logo sederhana menggunakan CorelDRAW.
- 2) Menjelaskan kepada peserta didik tentang tugas yang akan praktikkan.
- 3) Membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

**H. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran**

1. Media : Presentasi (LCD & Proyektor)
2. Alat : Komputer
3. Bahan :
  - a. *Software Corel Draw X6 / X7*
  - b. Gambar
  - c. Video

I. Sumber Pembelajaran

- 1. Lab sheet
- 2. Internet

J. Penilaian Proses Pembelajaran

1. Penilaian Afektif

Penilaian afektif berdasarkan pengamatan guru di kelas dalam jangkauan nilai 1 – 4.

Sikap	Skor	Kriteria
<i>Receiving</i> /Menerima (Peserta didik mampu menerima pembelajaran)	1	Peserta didik mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Peserta didik mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru atau teman
	3	Peserta didik mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru dan teman
	4	Peserta didik mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman
<i>Responding</i> /Menanggapi (Peserta didik aktif, mau bertanya dan menanggapi pertanyaan)	1	Peserta didik tidak pernah aktif dalam proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang aktif dalam proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering aktif dalam proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu aktif dalam proses pembelajaran.
<i>Valuing</i> /Menghargai (Bentuk menghargai: mengapresiasi teman, bertanggung jawab atas tugas/alat yang digunakan)	1	Peserta didik tidak bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
<i>Organizing</i> /Mengorganisasi (Peserta didik mampu mengorganisir perbedaan nilai, memecahkan masalah/konflik)	1	Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

Rubrik Penilaian

No	Nama	<i>Receiving</i>	<i>Responding</i>	<i>Valuing</i>	<i>Organizing</i>	Total

2. Penilaian Pengetahuan

Menjawab pertanyaan dengan uraian singkat soal soal berikut ini:

- 1. Jelaskan tentang desain vektor!
- 2. Jelaskan perbedaan grafik vektor dengan grafik *bitmap*!
- 3. Sebutkan 3 aplikasi pengolah vektor yang anda ketahui!
- 4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan *drawing page*, *color pallette*, dan *toolbox*!
- 5. Sebutkan 5 tools yang anda ketahui beserta fungsinya!

Jawaban dan penilaian:

1. Desain vektor adalah desain yang menggunakan garis atau vektor sebagai bagian utama sebuah grafik vektor (score 20).
2. Perbedaan grafik vektor dengan grafik *bitmap* (score 20).

Grafik Vektor	Grafik Bitmap
Dibentuk oleh garis-garis dan kurva berbasis matematika	Dibentuk oleh kumpulan dari titik-titik yang disebut Pixel (Picture Element)
Penempatan garis dan kurva berdasarkan perhitungan koordinat geometris	Pixel-pixel ditempatkan pada lokasi tertentu dengan point-point warna tersendiri
Tidak mudah blur	Mudah blur

3. CorelDRAW, Adobe Illustrator, Inkscape (Score 10).
4. *Drawing Page* merupakan bagian yang dapat digunakan untuk mengolah gambar. *Color Palette* merupakan bagian yang berisikan daftar warna untuk diberikan pada objek gambar. *Toolbox* merupakan bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi objek gambar. (Score 20).
5. Macam-macam *tools* dapat dilihat pada labsheet (score 30).

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan berdasarkan file tugas praktik yang dilakukan peserta didik dalam jangkauan nilai 1 – 100 sesuai tabel penilaian unjuk kerja.

Mengetahui  
Guru Pembimbing,





Reny Septiana, S.Pd.

Yogyakarta, 25 September 2017  
Mahasiswa PLT,



Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input checked="" type="checkbox"/>	Produktif	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Program Pendidikan

Nama Sekolah

: SMK Negeri 1 Jogonalan

Mata Pelajaran

: Dasar Desain Grafis

Komp. Keahlian

: Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia

Kelas/Semester

: X/1 (Gasal)

Tahun Pelajaran

: 2017/2018

Alokasi Waktu

: 1 x (2 x 45 menit) teori  
3 x (2 x 45 menit) praktik

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:

1. Kompetensi Inti:
- a. Pengetahuan:

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- b. Keterampilan:

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah

konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar:

a. KD pada KI pengetahuan:

Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.

b. KD pada KI keterampilan:

Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Indikator KD pada KI pengetahuan

- a. Mengidentifikasi obyek gambar vektor.
- b. Menjelaskan fungsi-fungsi fitur editing sederhana.
- c. Menjelaskan fungsi-fungsi fitur layout dalam pengolahan gambar.
- d. Menerapkan manipulasi gambar vector dengan menggunakan fitur efek.

2. Indikator KD pada KI keterampilan

- a. Menggunakan fitur editing dalam memanipulasi gambar vektor.
- b. Menggunakan fitur layout dalam manipulasi gambar vektor.
- c. Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui proses pembelajaran, peserta didik mampu :

1. Menunjukkan obyek gambar vector.
2. Menjelaskan fungsi-fungsi fitur editing sederhana dan layout dalam pengolahan gambar.
3. Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur-fitur editing, layout, dan efek.

**E. Materi Pembelajaran**

1. Desain dan gambar vektor
2. *Menu Bar* beserta fitur-fiturnya
3. Fungsi setiap fitur pada *Menu Bar*
4. Manipulasi gambar vektor

**F. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran/ Strategi)**

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Discovery Based Learning*

Strategi dan Metode :

- Ceramah
- Diskusi
- Penugasan
- Praktik Terbimbing



## G. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan Pertama

#### a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan manipulasi gambar vector;
- 3) Menyampaikan gambaran tentang pentingnya kompetensi dasar manipulasi gambar vector menggunakan efek di DU/DI;
- 4) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan; dan
- 5) Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.

#### b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Menanyakan kepada peserta didik tentang pengalaman memanipulasi gambar.
- 2) Memberi apresiasi kepada peserta didik yang menjawab memberi tanggapan positif terhadap pertanyaan yang diajukan guru.
- 3) Peserta didik diminta mencari tahu dan berdiskusi dengan temannya tentang fitur-fitur *Menu Bar*.
- 4) Peserta didik menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.
- 5) Menjelaskan/meluruskan kepada peserta didik tentang fitur-fitur *Menu Bar* pada CorelDRAW.
- 6) Menjelaskan/meluruskan kepada peserta didik tentang fungsi-fungsi dari fitur *layout*, *edit*, dan *effect* pada CorelDRAW.
- 7) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

#### c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian,
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

### 2. Pertemuan Kedua

#### a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Menanyakan kepada peserta didik tentang fungsi-fungsi fitur *editing*, *layout*, dan *effect* pada CorelDRAW yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya.
- 3) Memberi apresiasi kepada peserta didik atas respon positif yang diberikan.

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Mendemonstrasi cara memanipulasi gambar vektor menggunakan CorelDRAW dengan media video tutorial.
- 2) Menjelaskan kepada peserta didik tentang tugas yang akan praktikkan.
- 3) Membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian,
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3. Pertemuan Ketiga

a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengecek apakah tugas sebelumnya sudah terselesaikan.

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Mendemonstrasi cara memanipulasi gambar vektor menggunakan CorelDRAW dengan media video tutorial.
- 2) Menjelaskan kepada peserta didik tentang tugas lanjutan yang akan praktikkan.
- 3) Membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian,
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4. Pertemuan Keempat

a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengecek apakah tugas sebelumnya sudah terselesaikan;

- b. Kegiatan Inti (60 menit):
  - 1) Memberi kesempatan peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang belum terselesaikan.
  - 2) Untuk peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas diperbolehkan mengeksplorasi kreatifitas untuk membuat suatu karya sesuai keinginan atau melihat tutorial lain di internet.
  - 3) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
- c. Penutup (15 menit)
  - 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
    - d) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
    - e) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
    - f) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
  - 2) Kegiatan guru yaitu:
    - c) Melakukan penilaian,
    - d) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

**H. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran**

- 1. Media : Presentasi (LCD & Proyektor)
- 2. Alat : Komputer
- 3. Bahan :
  - a. *Software Corel Draw X6 / X7*
  - b. Gambar
  - c. Video

**I. Sumber Pembelajaran**

- 1. *Lab sheet*
- 2. Internet

**J. Penilaian Proses Pembelajaran**

- 1. Penilaian Afektif

Penilaian afektif berdasarkan pengamatan guru di kelas dalam jangkauan nilai 1 – 4.

Sikap	Skor	Kriteria
<i>Receiving/Menerima</i> (Peserta didik mampu menerima pemebelajaran)	1	Peserta didik mampu menjelaskan dengan bantuan guru manupun teman
	2	Peserta didik mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru atau teman
	3	Peserta didik mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru dan teman
	4	Peserta didik mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman
<i>Responding/Menanggapi</i> (Peserta didik aktif, mau bertanya dan menanggapi pertanyaan)	1	Peserta didik tidak pernah aktif dalam proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang aktif dalam proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering aktif dalam proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu aktif dalam proses pembelajaran.

<i>Valuing/Menghargai</i> (Bentuk menghargai: mengapresiasi teman, bertanggung jawab atas tugas/alat yang digunakan)	1	Peserta didik tidak bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
<i>Organizing/Mengorganisasi</i> (Peserta didik mampu mengorganisir perbedaan nilai, memecahkan masalah/konflik)	1	Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

Rubrik Penilaian

No	Nama	Receiving	Responding	Valuing	Organizing	Total

2. Penilaian Pengetahuan

Menjawab pertanyaan dengan uraian singkat soal soal berikut ini:

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan manipulasi gambar vektor!
2. Sebutkan menu-menu pada Menu Bar CorelDRAW!
3. Sebutkan dan jelaskan 3 fungsi dari fitur-fitur yang terdapat di menu edit!
4. Sebutkan dan jelaskan 3 fungsi dari fitur-fitur yang terdapat di menu layout!
5. Sebutkan dan jelaskan 3 fungsi dari fitur-fitur yang terdapat di menu efek!

Jawaban dan penilaian:

Semua jawaban mengacu pada *labsheet*. Masing masing jawaban memiliki score tertinggi 20 poin, sehingga score total pada penilaian pengetahuan adalah 100 poin.

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan berdasarkan file tugas praktik yang dilakukan peserta didik dalam jangkauan nilai 1 – 100 sesuai tabel penilaian unjuk kerja.

Mengetahui  
Guru Pembimbing,





Reny Septiana, S.Pd.

Yogyakarta, 25 September 2017  
Mahasiswa PLT,



Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input checked="" type="checkbox"/>	Produktif	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Program Pendidikan

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Jogonalan  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis  
Komp. Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia  
Kelas/Semester : X/1 (Gasal)  
Tahun Pelajaran : 2017/2018  
Alokasi Waktu : 1 x (2 x 45 menit) teori  
3 x (2 x 45 menit) praktik

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:

1. Kompetensi Inti:
- a. Pengetahuan:  
Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
  - b. Keterampilan:  
Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah

konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar:

- a. KD pada KI pengetahuan:  
Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.
- b. KD pada KI keterampilan:  
Membuat desain berbasis gambar vektor.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Indikator KD pada KI pengetahuan
  - a. Menerapkan perencanaan pembuatan desain berbasis vektor.
  - b. Menerapkan fitur editing sederhana untuk manipulasi gambar vektor.
  - c. Menerapkan fitur efek untuk memanipulasi gambar vektor.
  - d. Menerapkan pencetakan gambar.
2. Indikator KD pada KI keterampilan
  - a. Menggunakan fitur editing dalam memanipulasi gambar vektor.
  - b. Memanipulasi gambar vector dengan fitur efek.
  - c. Melakukan prosedur pencetakan gambar.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui proses pembelajaran, peserta didik mampu :

1. Merencanakan pembuatan desain berbasis vektor.
2. Menerapkan fitur editing sederhana dan efek untuk pembuatan desain.
3. Melakukan prosedur pencetakan gambar.

**E. Materi Pembelajaran**

1. Perencanaan pembuatan desain berbasis vektor
2. Pembuatan desain menggunakan fitur *editing* dan *effect*
3. Prosedur pencetakan gambar

**F. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran/ Strategi)**

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Discovery Based Learning*

Strategi dan Metode :

- Ceramah
- Diskusi
- Penugasan
- Praktik Terbimbing

**G. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pertemuan Pertama
  - a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):  
Dalam kegiatan pendahuluan, guru:
    - 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;

- 2) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan pembuatan desain berbasis gambar vektor;
  - 3) Menyampaikan gambaran tentang pentingnya kompetensi dasar pembuatan desain berbasis gambar vektor di DU/DI;
  - 4) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan; dan
  - 5) Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.
- b. Kegiatan Inti (60 menit):
- 1) Menanyakan kepada peserta didik tentang pengalaman membuat desain berbasis vektor.
  - 2) Memberi apresiasi kepada peserta didik yang menjawab memberi tanggapan positif terhadap pertanyaan yang diajukan guru.
  - 3) Peserta didik diminta mencari tahu dan berdiskusi dengan temannya tentang trik-trik dan tutorial *tracing bitmap* menjadi *vector*, perencanaan desain, proses pembuatan, editing, penggunaan efek. hingga pencetakan gambar.
  - 4) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.
  - 5) Peserta didik mempraktikkan *tracing bitmap* menjadi *vector*.
  - 6) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
- c. Penutup (15 menit)
- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
    - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
    - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
    - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
  - 2) Kegiatan guru yaitu:
    - a) Melakukan penilaian;
    - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

## 2. Pertemuan Kedua

- a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
  - 2) Menanyakan kepada peserta didik tentang perencanaan desain, proses pembuatan, editing, penggunaan efek. hingga pencetakan gambar yang telah dipelajari di pertemuan sebelumnya.
  - 3) Memberi apresiasi kepada peserta didik atas respon positif yang diberikan dan meluruskan/mereview pelajaran sebelumnya.
- b. Kegiatan Inti (60 menit):
- 1) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang tugas yang akan praktikkan yaitu pembuatan kemasan produk (pasta gigi/kardus makanan/bungkus sabun dll).
  - 2) Guru membuat kelompok-kelompok beranggotakan 4 peserta didik.

- 3) Peserta didik mengerjakan tugas praktik mulai dari perencanaan desain, proses pembuatan, editing, penggunaan efek. hingga pencetakan gambar secara berkelompok.
- 4) Guru membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 5) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3. Pertemuan Ketiga

a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengecek apakah tugas sebelumnya sudah terselaisakan;

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Peserta didik melanjutkan tugas praktik pertemuan sebelumnya secara berkelompok.
- 2) Guru membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 3) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, yaitu presentasi hasil desain kemasan

4. Pertemuan Keempat

a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Menanyakan apakah peserta didik sudah siap mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka;

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka.
- 2) Guru membimbing peserta didik dalam proses presentasi.



- 3) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik lain untuk bertanya.
- c. Penutup (15 menit)
- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
    - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
    - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
    - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
  - 2) Kegiatan guru yaitu:
    - a) Melakukan penilaian;
    - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

**H. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran**

1. Media : Presentasi (LCD & Proyektor)
2. Alat : Komputer
3. Bahan :
  - a. *Software Corel Draw X6 / X7*
  - b. Gambar
  - c. Video

**I. Sumber Pembelajaran**

1. *Lab sheet*
2. Internet

**J. Penilaian Proses Pembelajaran**

1. Penilaian Afektif

Penilaian afektif berdasarkan pengamatan guru di kelas dalam jangkauan nilai 1 – 4.

Sikap	Skor	Kriteria
<i>Receiving</i> /Menerima (Peserta didik mampu menerima pemebelajaran)	1	Peserta didik mampu menjelaskan dengan bantuan guru manupun teman
	2	Peserta didik mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru atau teman
	3	Peserta didik mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru dan teman
	4	Peserta didik mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman
<i>Responding</i> /Menanggapi (Peserta didik aktif, mau bertanya dan menanggapi pertanyaan)	1	Peserta didik tidak pernah aktif dalam proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang aktif dalam proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering aktif dalam proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu aktif dalam proses pembelajaran.
<i>Valuing</i> /Menghargai (Bentuk menghargai: mengapresiasi teman, bertanggung jawab atas tugas/alat yang digunakan)	1	Peserta didik tidak bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
<i>Organizing</i> /Mengorganisasi	1	Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

(Peserta didik mampu mengorganisir perbedaan nilai, memecahkan masalah/konflik)	2	Peserta didik kadang-kadang mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

#### Rubrik Penilaian

No	Nama	Receiving	Responding	Valuing	Organizing	Total

## 2. Penilaian Pengetahuan

Menjawab pertanyaan dengan uraian singkat soal soal berikut ini:

1. Sebutkan jenis-jenis typography yang digunakan dalam desain kemasan hasil kerja kelompok!
2. Sebutkan warna yang digunakan dalam desain kemasan hasil kerja kelompok!
3. Sebutkan unsur tata letak yang digunakan dalam desain kemasan hasil kerja kelompok!
4. Sebutkan prinsip tata letak yang digunakan dalam desain kemasan hasil kerja kelompok!
5. Sebutkan *tools* yang digunakan dalam proses pembuatan desain kemasan hasil kerja kelompok!
6. Sebutkan *effects* yang digunakan dalam proses pembuatan desain kemasan hasil kerja kelompok!

Jawaban dan penilaian:

Semua jawaban mengacu pada *labsheet* pertemuan sebelumnya. Jawaban benar tergantung pada hasil pembuatan desain kemasan masing-masing kelompok. Poin tertinggi untuk soal nomor 1 dan 2 masing masing 10 poin. Sedangkan poin tertinggi untuk soal nomor 3 sampai 6 masing masing 20 poin. Sehingga poin maksimal adalah 100 poin.

## 3. Penilaian Keterampilan



Penilaian keterampilan berdasarkan file tugas praktik yang dilakukan peserta didik dalam jangkauan nilai 1 – 100 sesuai tabel penilaian unjuk kerja.

Mengetahui  
Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Yogyakarta, 25 September 2017  
Mahasiswa PLT,

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input checked="" type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input type="checkbox"/>	Produktif	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Program Pendidikan

Nama Sekolah

: SMK Negeri 1 Jogonalan

Mata Pelajaran

: KKPI

Komp. Keahlian

: Administrasi Perkantoran, Pemasaran,  
Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia

Kelas/Semester

: XII/1 (Gasal)

Tahun Pelajaran

: 2017/2018

Alokasi Waktu

: 2 x (2 x 45 menit) teori  
2 x (2 x 45 menit) praktik

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar:

1. Kompetensi Inti:
- a. Pengetahuan:

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- b. Keterampilan:

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta

mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar:

- a. KD pada KI pengetahuan:  
Menginstal software jaringan.
- b. KD pada KI keterampilan:  
Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem operasi.

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Indikator KD pada KI pengetahuan

- a. Menjelaskan pengertian LAN dan Internet dengan benar.
- b. Mengidentifikasi dan menjelaskan perangkat jaringan secara singkat.
- c. Mengidentifikasi nama komputer sesuai dengan ketentuan penulisan nama computer.
- d. Menjalankan utilitas koneksi untuk menguji koneksi komputer secara cepat.
- e. Melakukan *searching* computer dengan cepat dan benar.
- f. Menginstal program melalui jaringan sesuai dengan prosedur dan berfungsi dengan baik.

2. Indikator KD pada KI keterampilan

- a. Menjelaskan pengertian *sharing device* dan manfaatnya secara benar.
- b. Menjelaskan protocol *sharing* secara singkat dan jelas.
- c. Melakukan *sharing file, printer, hard disk*, dan CD ROM.
- d. Melakukan proses *copy file* dan *folder* sesuai prosedur yang berlaku.
- e. Mencetak dokumen secara benar sesuai prosedur.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui proses pembelajaran, peserta didik mampu :

1. Menjelaskan pengertian LAN dan Internet dengan benar.
2. Mengidentifikasi dan menjelaskan perangkat jaringan secara singkat.
3. Mengidentifikasi nama komputer sesuai dengan ketentuan penulisan nama computer.
4. Menjalankan utilitas koneksi untuk menguji koneksi komputer secara cepat.
5. Melakukan *searching* computer dengan cepat dan benar.
6. Menjelaskan pengertian *sharing device* dan manfaatnya secara benar.
7. Melakukan *sharing file, printer, hard disk*, dan CD ROM.
8. Melakukan proses *copy file* dan *folder* sesuai prosedur yang berlaku.
9. Mencetak dokumen secara benar sesuai prosedur.
10. Menginstal program melalui jaringan sesuai dengan prosedur dan berfungsi dengan baik.

**E. Materi Pembelajaran**

1. Jaringan Komputer (LAN dan Internet)
2. Perangkat Jaringan

3. Network Properties
4. Utilitas Koneksi
5. Searching Komputer
6. Instalasi Program
7. Pengertian dan Manfaat *Sharing Device*
8. Protokol *Sharing*
9. *Sharing file, printer, hard disk, CD ROM.*

#### **F. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran/ Strategi)**

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Discovery Based Learning*

Strategi dan Metode :

- Ceramah
- Diskusi
- Penugasan
- Praktik Terbimbing

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Pertemuan Pertama**

##### **a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):**

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan menginstal software dan pengoperasian jaringan PC;
- 3) Menyampaikan gambaran tentang pentingnya kompetensi dasar menginstall software dan pengoperasian jaringan PC di DU/DI;
- 4) Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan; dan
- 5) Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.

##### **b. Kegiatan Inti (60 menit):**

- 1) Guru menanyakan kepada peserta didik tentang pengalaman penggunaan perangkat komputer yang terkoneksi jaringan baik LAN maupun Internet.
- 2) Guru menjelaskan kepada peserta didik perbedaan penggunaan LAN dan Internet dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang komponen-komponen jaringan.
- 4) Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk mencari tahu dan berdiskusi tentang fungsi kabel UTP, konektor RJ45, Tang *crimping* dan LAN *tester*, serta prosedur pembuatan kabel LAN secara benar.
- 5) Peserta didik melaksanakan diskusi.
- 6) Peserta didik menyampaikan hasil diskusi.

- 7) Guru memberi umpan balik dan apresiasi terhadap hasil diskusi yang telah disampaikan.
- 8) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
- c. Penutup (15 menit)
  - 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
    - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
    - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
    - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
  - 2) Kegiatan guru yaitu:
    - a) Melakukan penilaian;
    - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

## 2. Pertemuan Kedua

- a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengingatkan kembali tentang alat dan bahan serta prosedur pembuatan kabel LAN;

- b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Guru mendemonstrasikan pembuatan kabel LAN secara benar.
- 2) Peserta didik memerhatikan demo pembuatan kabel LAN.
- 3) Peserta didik melaksanakan praktik membuat kabel LAN.
- 4) Guru membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 5) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

- c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

## 3. Pertemuan Ketiga

- a. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengingatkan kembali tentang jaringan komputer LAN dan Internet;

b. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Guru menanyakan kepada peserta didik tentang pengalaman penggunaan *sharing file* dan *sharing printer* di kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru menjelaskan kepada peserta didik contoh penggunaan *sharing file* dan *sharing printer* di kehidupan sehari-hari.
- 3) Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang pengertian, macam-macam dan manfaat *sharing device*.
- 4) Guru juga menjelaskan kepada peserta didik tentang pengertian dan fungsi 10 perangkat jaringan yang biasa digunakan.
- 5) Guru memberi tugas kepada peserta didik untuk mencari tahu dan berdiskusi tentang cara *sharing folder* dan *sharing printer* dengan OS Windows.
- 6) Peserta didik melakukan diskusi.
- 7) Peserta didik menyampaikan hasil diskusi.
- 8) Guru memberi umpan balik dan apresiasi terhadap hasil diskusi yang telah disampaikan.
- 9) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

c. Penutup (15 menit)

- 1) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - a) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
  - b) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - c) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Kegiatan guru yaitu:
  - a) Melakukan penilaian;
  - b) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

4. Pertemuan Keempat

d. Pendahuluan / Kegiatan Awal (15 menit):

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan;
- 2) Mengingat kembali tentang pengertian dan manfaat *sharing device*;

e. Kegiatan Inti (60 menit):

- 1) Guru mendemonstrasikan pembuatan langkah-langkah *sharing device* secara benar.
- 2) Peserta didik memerhatikan demo pembuatan langkah-langkah *sharing device*.
- 3) Peserta didik melaksanakan praktik membuat *sharing device*.
- 4) Guru membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran praktik.
- 5) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.

f. Penutup (15 menit)

- 3) Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu:
  - d) Membuat rangkuman/simpulan pelajaran;

- e) Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan;
  - f) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
- 4) Kegiatan guru yaitu:
- c) Melakukan penilaian;
  - d) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

**H. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran**

1. Media : Presentasi (LCD & Proyektor)
2. Alat :
  - a. Kabel UTP
  - b. Konektor RJ45
  - c. Tang *Crimping*
  - d. LAN *tester*
  - e. Komputer dengan SO Windows
  - f. Switch
  - g. Printer
3. Bahan :
  - a. Gambar
  - b. Video

**I. Sumber Pembelajaran**

1. Buku Modul
2. Internet

**J. Penilaian Proses Pembelajaran**

1. Penilaian Afektif
 

Penilaian afektif berdasarkan pengamatan guru di kelas dalam jangkauan nilai 1 – 4.

Sikap	Skor	Kriteria
<i>Receiving</i> /Menerima (Peserta didik mampu menerima pemebelajaran)	1	Peserta didik mampu menjelaskan dengan bantuan guru manupun teman
	2	Peserta didik mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru atau teman
	3	Peserta didik mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru dan teman
	4	Peserta didik mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman
<i>Responding</i> /Menanggapi (Peserta didik aktif, mau bertanya dan menanggapi pertanyaan)	1	Peserta didik tidak pernah aktif dalam proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang aktif dalam proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering aktif dalam proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu aktif dalam proses pembelajaran.
<i>Valuing</i> /Menghargai (Bentuk menghargai: mengapresiasi teman, bertanggung jawab atas	1	Peserta didik tidak bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang bertanggung jawab selama proses pembelajaran.



tugas/alat yang digunakan)	3	Peserta didik sering bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu bertanggung jawab selama proses pembelajaran.
<i>Organizing</i> /Mengorganisasi (Peserta didik mampu mengorganisir perbedaan nilai, memecahkan masalah/konflik)	1	Peserta didik tidak mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	2	Peserta didik kadang-kadang mampu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	3	Peserta didik sering memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
	4	Peserta didik selalu memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

Rubrik Penilaian

No	Nama	<i>Recieving</i>	<i>Responding</i>	<i>Valuing</i>	<i>Organizing</i>	Total

2. Penilaian Pengetahuan

Menjawab pertanyaan dengan uraian singkat soal soal berikut ini:

1. Jelaskan fungsi dari kabel jaringan!
2. Sebutkan urutan warna dalam pengkabelan kabel jaringan crossover!
3. Jelaskan fungsi dari (1) tang *crimping* dan (2) LAN *tester*!
4. Untuk membuat kabel jaringan sampai bisa digunakan, apa yang harus dilakukan setelah kabel UTP dikupas?
5. Jelaskan fungsi dari (1) *router*, (2) LAN card / WLAN card, (3) Repeater, (4) Modem!
6. Sebutkan dan jelaskan macam-macam *sharing device*!

Jawaban dan penilaian:

1. Fungsi kabel jaringan (1) menghubungkan komputer dengan komputer. (2) menghubungkan komputer dengan perangkat jaringan, (3) membentuk suatu jaringan komputer sehingga dapat mentransmisikan data. (Score 10).
2. Ujung A: putih orange, orange, putih hijau, biru, putih biru, orange, putih coklat, coklat. (Score 10)  
 Ujung B: putih hijau, hijau, putih orange, biru, putih biru, orange, putih coklat, coklat. (Score 10)
3. Fungsi tang *crimping* untuk memotong dan mengupas kabel UTP serta meng-*crimping*/menjepit kabel UTP kedalam konektor RJ45. (Score 10)  
 Fungsi LAN tester untuk mengecek/menguji benar tidaknya pembuat kabel dalam mengurutkan kabel dan meng-*crimping* kabel. (Score 10)
4. Kabel dipisahkan dari pasangannya lalu diluruskan, selanjutnya diurutkan straight/crossover. Kemudian dipotong ujungnya menggunakan pisau pada tang *crimping* agar rata dan sejajar. Masukkan ke dalam konektor RJ 45 sampai benar benar masuk dan tembaga konektor mengenai kabel. *Crimping* konektor menggunakan tang

crimping. Cek apakah kabel sudah benar dengan menggunakan LAN tester, apabila 8 lampu indicator menyala berarti kabel sudah dapat digunakan. (Score 30)

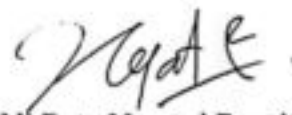
5. *Router* untuk menghubungkan perangkat komputer antara jaringan yang berbeda. *LAN Card* menghubungkan suatu perangkat jaringan dengan perangkat jaringan lain menggunakan media kabel. *WLAN Card* menghubungkan suatu perangkat jaringan dengan perangkat jaringan lain tanpa menggunakan media kabel. *Repeater* memperluas sinyal wifi agar perangkat yang jauh dapat terhubung dengan access point utama. *Modem* mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog dan mengembalikan sinyal analog ke sinyal digital kembali. (Score 10)
6. *File sharing*, user dapat berbagi file dan folder antar komputer. *Hardware sharing*, user dapat menggunakan hardware secara bersama-sama di dalam jaringan. *Program sharing*, aplikasi pokok di server dapat diinstal ke beberapa komputer melalui jaringan. *Game sharing*, user dapat terhubung ke dalam room permainan yang sama dalam jaringan, sehingga terkesan mereka bermain dan berada di tempat yang sama. Komunikasi, user dapat berkomunikasi jarak jauh secara bersama-sama baik text, audio, dan video. (Score 10)

Mengetahui  
Guru Mata Diklat,



Sridadi, M.Pd.  
NIP. 19700326 199403 1 002


Yogyakarta, 25 September 2017  
Mahasiswa PLT,



Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049

Lampiran 9

Media Pembelajaran,  
*Labsheets, Jobsheets*

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

**A. KOMPETENSI DASAR**

- 1. Menerapkan perangkat lunak pengolah vektor.
- 2. Menggunakan perangkat lunak pengolah vektor.

**B. TUJUN PEMBELAJARAN**

Melalui proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu:

- 1. Menjelaskan fungsi software pengolah gambar vektor.
- 2. Menjelaskan fungsi dari menu-menu dan shortcut yang disediakan software pengolah gambar vektor.
- 3. Menyimpan file gambar dengan menggunakan versi dan opsi atribut lain.
- 4. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

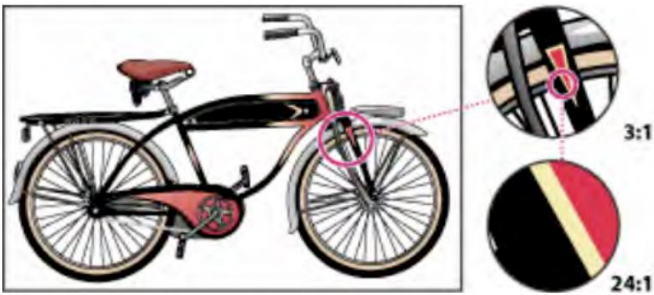
**C. DASAR TEORI**

**1. DESAIN VEKTOR**

Desain vektor adalah desain yang menggunakan garis atau vektor sebagai bagian utama sebuah grafik vektor. Ini berbeda dengan desain bitmap yang menggunakan bitmap sebagai objek utama gambar. Dalam kondisi tertentu, desain vektor tidak akan mengalami perubahan image meski dilakukan pembesaran sebesar apapun.

Grafik vektor adalah grafik yang dibentuk oleh garis-garis dan kurva berbasis matematika. Gambar ditampilkan berdasarkan perhitungan koordinat geometris. Grafik vektor sendiri banyak digunakan dalam pembuatan desain teks dan logo.


Grafik Bitmap dikenal juga dengan istilah grafik raster. Raster yang berarti sederhana adalah kumpulan dari titik-titik yang disebut Pixel (Picture Element). Pixel-pixel ini ditempatkan pada lokasi tertentu dengan point-point warna tersendiri sehingga membentuk sebuah tampilan gambar.



Sepeda dengan graphic vektor



Sepeda dengan graphic bitmap

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

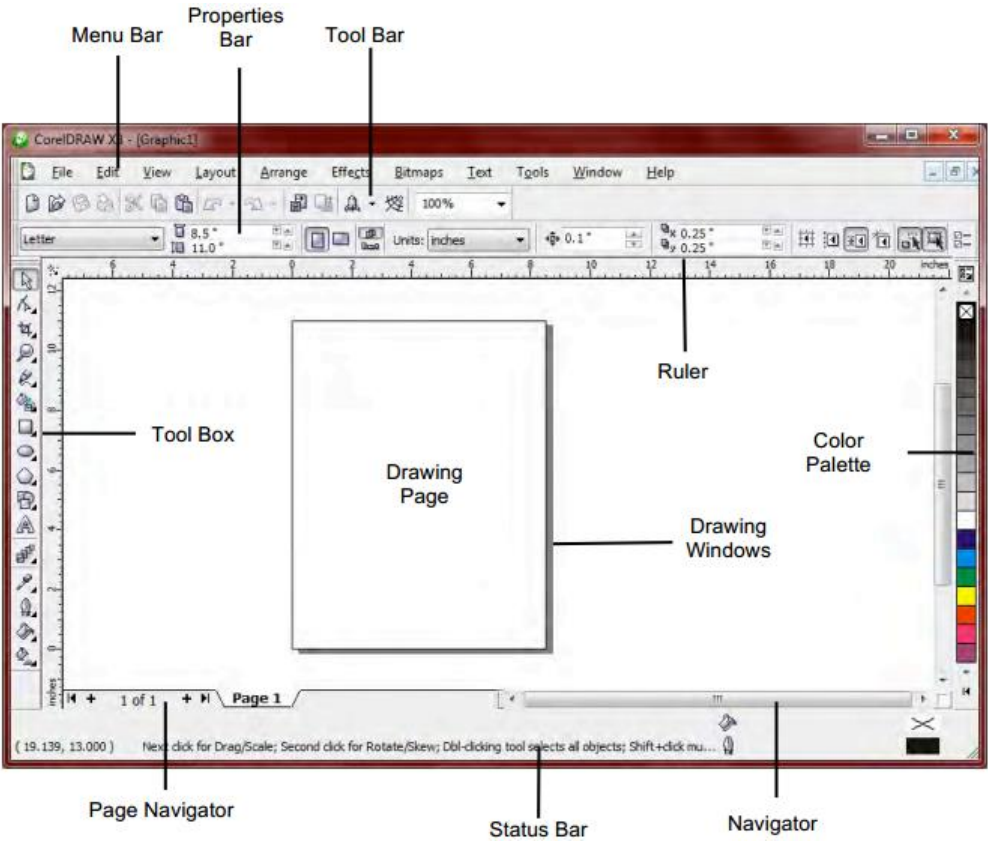
2. WARNA

Persamaan RGB dan CMYK adalah sama-sama warna primer, tetapi keduanya berbeda dalam hal penggunaannya. Berikut adalah perbedaan RGB dan CMYK:

RGB	CMYK
Red Green Blue (merah, hijau, biru)	Cyan Magenta Yellow Black (orang awam bilang biru, merah, kuning dan hitam )
RGB merupakan warna-warna primer yang digunakan pada monitor	CMYK merupakan warna-warna primer yang paling banyak digunakan pada printer
Jadi RGB lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media layar monitor	CMYK lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media cetak
Jika warna RGB di campur semua, akan menghasilkan warna putih	Jika warna CMYK di campur semua, akan menghasilkan warna hitam


3. CorelDRAW

CorelDRAW adalah aplikasi design grafis berbasis vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan di Ottawa, Kanada.



Keterangan:

- *Menu Bar* merupakan bagian yang berisi daftar menu perintah untuk menjalankan suatu perintah

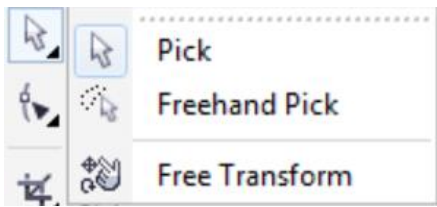
	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

- *Property Bar* merupakan bagian yang berisi tombol-tombol perintah yang berhubungan dengan tombol yang terpilih pada bagian toolbox dan berdasarkan objek yang aktif.
- *Toolbar* bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan perintah-perintah yang umum dijalankan.
- *Ruler* merupakan garis mistar yang menunjukkan ukuran dan posisi objek dalam area gambar (drawing page) atau jendela gambar (drawing windows).
- *Toolbox* merupakan bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi objek gambar.
- *Drawing Windows* merupakan bagian atau jendela gambar yang dapat digunakan untuk mengelola objek gambar.
- *Drawing Page* merupakan bagian atau area yang dapat digunakan untuk mengolah gambar.
- *Color Palette* merupakan bagian yang berisikan daftar warna untuk memberikan warna pada objek gambar.
- *Status Bar* merupakan bagian yang menampilkan berbagai informasi berbagai informasi, seperti jenis, ukuran, warna, isi, resolusi objek gambar, dan sekaligus, menunjukkan posisi pointer mouse dalam area gamabar atau jendela gambar.
- *Page Navigator* merupakan bagian yang berisi tombol-tombol perintah untuk mengolah halaman, seperti memilih page aktif, memindah urutan page, menambah atau mengurangi page dan mengganti nama page.
- *Navigator* merupakan bagian yang digunakan untuk membuka tampilan lembar kerja dalam ukuran kecil dan digunakan untuk memindah fokus tampilan pada area gambar yang dikehendaki.

#### 4. TOOLBOX


Berikut daftar tools dalam CorelDraw:

a. *Pick Tool Flyout*

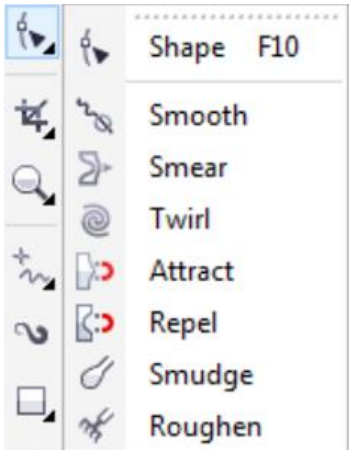


- *Pick*: Berfungsi menyeleksi, memutar, mengatur ukuran, dan memiringkan objek.
- *Freehand Pick*: Berfungsi menyeleksi objek dengan bebas.
- *Free Transform*: Berfungsi memutar objek.



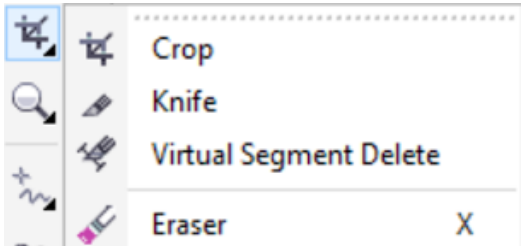
	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

b. *Shape Edit Flyout*




- *Shape Tool*: Berfungsi mengedit objek yang berbentuk kurva.
- *Smooth Tool*: Berfungsi mengubah objek menjadi lebih lembut.
- *Smear Tool*: Berfungsi menarik objek dengan menyeret garis tepi.
- *Twirl Tool*: Berfungsi mengubah bentuk menjadi putaran seperti pusaran angin.
- *Attract Tool*: Berfungsi mengubah outline menuju arah kursor layaknya magnet.
- *Repel Tool*: Fungsinya sama dengan attract tool, tetapi ke arah yang berlawanan.
- *Smudge Brush Tool*: Berfungsi merubah objek vektor.
- *Roughen Brush Tool*: Berfungsi merubah garis luar objek vektor.

c. *Crop Tool Flyout*



- *Crop Tool*: Berfungsi memotong dan mengambil bagian gambar yang terseleksi dari gambar bitmap, dan membuang bagian gambar yang tidak terseleksi.
- *Knife Tool*: Berfungsi memotong gambar.
- *Virtual Segment Delete*: Berfungsi memotong bagian gambar yang berpotongan dengan gambar lain.
- *Eraser Tool*: Berfungsi menghapus bagian dari sebuah gambar yang tidak diperlukan.

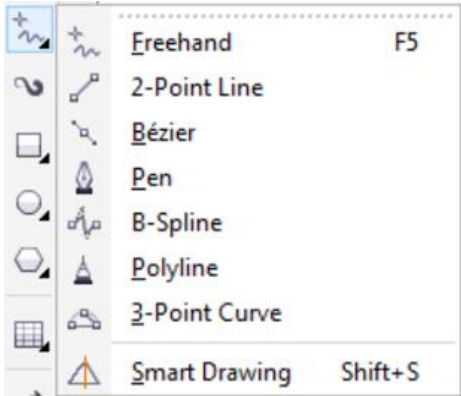
d. *Zoom Flyout*

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit



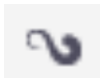
- *Zoom Tool*: Berfungsi memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- *Pan Tool*: Berfungsi memindahkan tampilan gambar pada layar.

e. *Curve Flyout*



- *Freehand Tool*: Berfungsi menggambar objek berbentuk kurva dan segmen garis lurus.
- *2-Point Line Tool*: Berfungsi menggambar garis lurus dengan cara menariknya dari titik awal ke titik akhir.
- *Bezier Tool*: Berfungsi menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.
- *Pen Tool*: Berfungsi menggambar kurva dalam segmen, dan setiap segmen preview gambar.
- *B-Spline Tool*: Berfungsi menggambar garis lengkung, dan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva.
- *Polyline Tool*: Berfungsi menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindaka.
- *3-Point Curve*: Berfungsi menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.
- *Smart Drawing*: Berfungsi mengkonversi freehand stroke dengan membentuk dasar-dasar atau kurva yang diperhalus.


f. *Artistic Media*

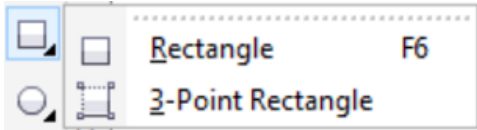


Berfungsi menambahkan brush, menyemprot, serta menambahkan efek kaligrafi dengan menggunakan freehand stroke.

g. *Rectangle Tool Flyout*

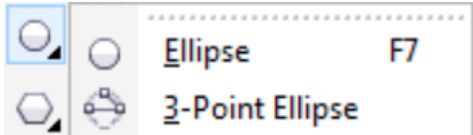


	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit



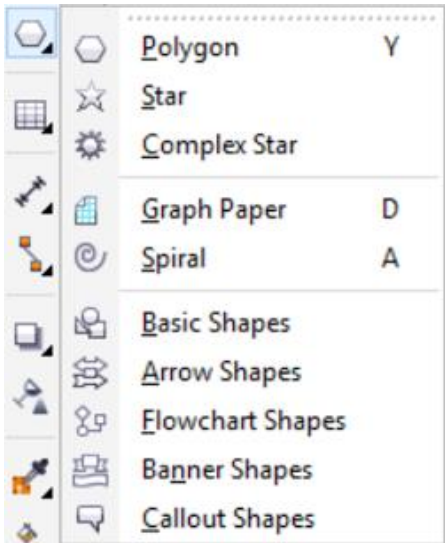
- *Rectangle Tool*: Berfungsi membuat gambar berbentuk persegi.
- *3-Point Rectangle Tool*: Berfungsi membuat bentuk persegi pada sudut tertentu.

h. *Ellipse Tool Flyout*




- *Ellipse Tool*: Berfungsi membuat objek bentuk lingkaran.
- *3-Point Ellipse Tool*: Berfungsi membuat objek bentuk lingkaran pada sudut tertentu.

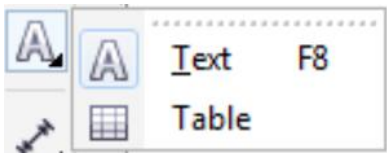
i. *Object Flyout*



- *Polygon Tool*: Untuk menggambar objek bentuk polygon.
- *Star Tool*: Untuk menggambar berbentuk bintang.
- *Complex Star Tool*: Untuk menggambar bintang banyak sisi.
- *Graph Paper Tool*: Untuk menggambar sekat yang terdiri dari garis yang sama.
- *Spiral Tool*: Untuk menggambar spiral.
- *Basic Shape Tool*: Untuk memilih bermacam-macam bentuk shape dasar.
- *Arrow Shape Tool*: Untuk memilih bermacam-macam bentuk panah.
- *Flowchart Shapes Tool*: Untuk menggambar symbol flowchart.
- *Banner Shapes Tool*: Untuk memilih bermacam-macam bentuk pita.
- *Callout Shapes Tool*: Untuk membuat callout.

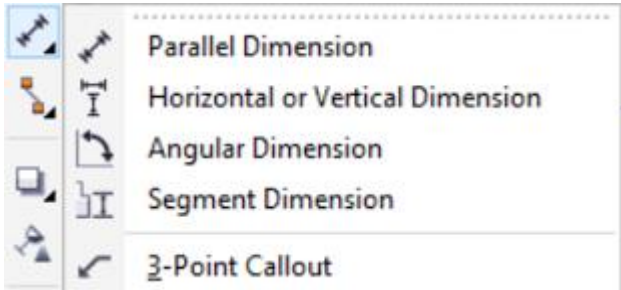
	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

j. *Text Flyout*



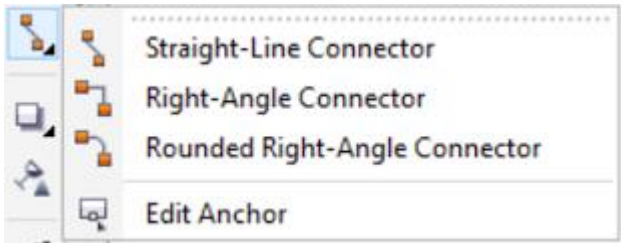
- *Text Tool*: Untuk membuat teks / tulisan.
- *Table Tool*: Untuk membuat tabel.

k. *Dimmension FLyout*




- *Parallel Dimension*: Berfungsi membuat garis dengan ukuran dimensi miring.
- *Horizontal or Vertical Dimension*: Berfungsi membuat garis ukuran dimensi horizontal dan vertikal.
- *Angular Dimension*: Untuk membuat garis ukuran segitiga.
- *Segment Dimension*: Untuk menampilkan dimensi antara titik terakhir pada satu atau beberapa bagian.
- *3-Point Callout*: Untuk membuat garis petunjuk/keterangan.

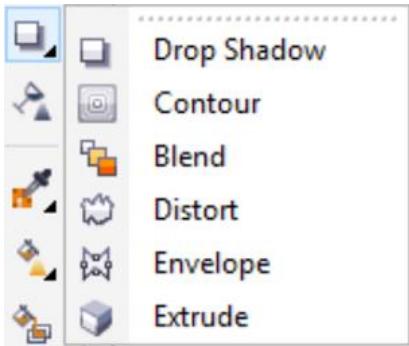
l. *Connector Tool Flyout*



- *Straight-Line Connector*: Berfungsi untuk membuat konektor line / lurus.
- *Right-Angle Connector*: Berfungsi untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tajam.
- *Rounded Right-Angle Connector*: Berfungsi untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tumpul.
- *Edit Anchor*: Untuk mengedit garis konektor.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

m. *Interactive Tool Flyout*



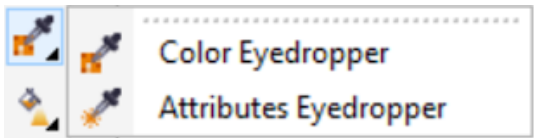
- *Interactive Drop Shadow Tool*: Berfungsi untuk memberi bayangan sehingga objek terlihat timbul.
- *Interactive Contour Tool*: Berfungsi untuk membuat bentuk garis luar pada objek.
- *Interactive Blend Tool*: Berfungsi untuk mencampur dua objek.
- *Interactive Distort Tool*: Berfungsi untuk melakukan penyimpangan pada objek.
- *Interactive Envelope*: Berfungsi untuk melakukan penyimpangan pada objek dengan cara mendrag node.
- *Interactive Extrude*: Berfungsi untuk membuat suatu ilusi kedalaman pada objek.

n. *Transparency*



Berfungsi untuk membuat objek menjadi transparan

o. *Eyedropper Tool Flyout*




- *Interactive Fill Tool*: Untuk memberi warna dengan gradasi fill.
- *Interactive Mesh Tool*: Untuk memberi warna gradasi fill dengan garis.

p. *Smart Fill*



Berfungsi untuk membuat obyek dari dua gambar yang tumpang tindih dan menerapkan obyek tersebut.

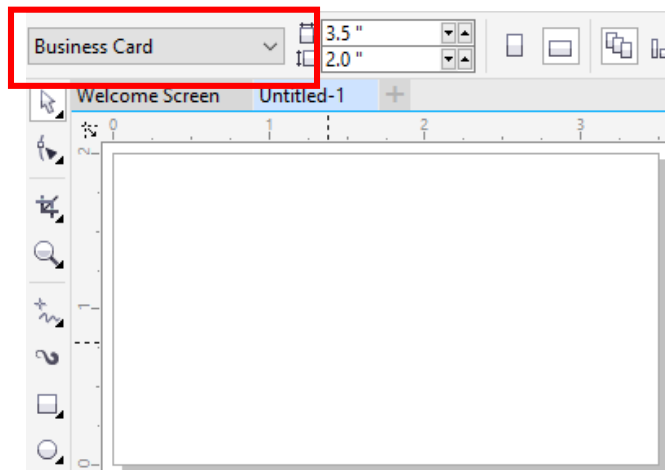
	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit

#### D. ALAT DAN BAHAN

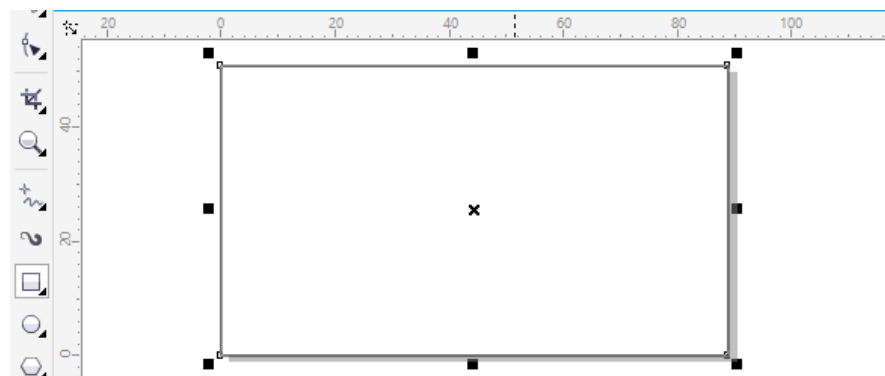
1. Labsheet Dasar Desain Grafis Pengolah Gambar Vektor (CorelDRAW)
2. PC/Laptop yang telah diinstal CorelDRAW X6/X7

#### E. LANGKAH KERJA


1. Baca dan pahami dasar teori di atas.
2. Lakukan latihan membuat kartu nama sederhana berikut ini
  - a. Buatlah dokumen baru pada CorelDraw, kemudian atur ukuran ke *Bussiness Card* dengan orientasi *landscape*.

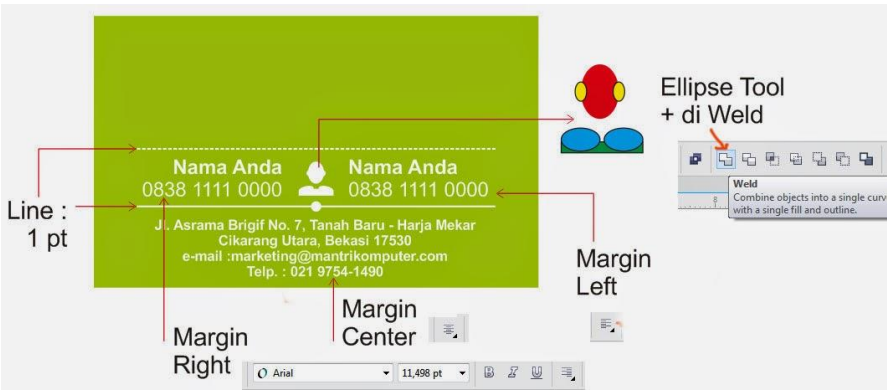


- b. Buatlah objek persegi sesuai ukuran kertas dengan Rectangle Tool caranya double Klik pada icon Rectangle Tool sehingga ada persegi di lembar kerja.



- c. Warnai objek tersebut sebagai background dengan warna sesuai selera.
- d. Buat desain seperti di bawah ini dengan menggunakan *2 Point Line Tool* pada *Curve Flyout*, *Text Tool*, *Ellipse Tool*, dan *Rectangle Tool*.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (1)	6 x 45 menit



e. Tambahkan logo dan nama perusahaan di bagian atas.




### F. TUGAS INDIVIDU

- Buka link video tutorial berikut ini kemudian buat desainnya!  
 Logo Mitsubishi : <https://youtu.be/mpiGfVfj4f4>  
 Logo Nike : <https://youtu.be/Sg1ia7FxTF4>  
 Logo Adidas : [https://youtu.be/ENyt\\_CmFH8w](https://youtu.be/ENyt_CmFH8w)
- Buatlah desain kartu namamu!

### G. DAFTAR PUSTAKA

Sanusi, Ade. 2014. “5 Langkah Membuat Kartu Nama Sederhana di CorelDraw X7”. url: <http://grafisin.com/2014/10/cara-membuat-kartu-nama-di-coreldraw-x7.html> diakses pada 17 September 2017.

E-CorelDRAW. 2016. “Fungsi-fungsi Tool pada Toolbox CorelDRAW X7” <http://ecorel.blogspot.co.id/2016/01/fungsi-fungsi-tool-pada-toolbox-coreldraw-x7.html> diakses pada 17 September 2017.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (2)	8 x 45 menit

**A. KOMPETENSI DASAR**

- 1. Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek..
- 2. Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek.

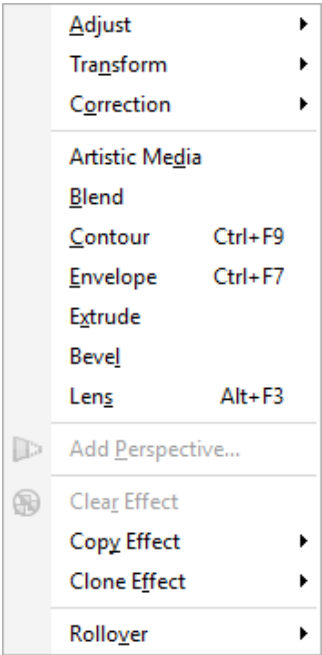
**B. TUJUN PEMBELAJARAN**

Melalui proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu:

- 1. Menunjukan obyek gambar vector
- 2. Menjelaskan fungsi-fungsi fitur editing sederhana dalam pengolahan gambar vektor.
- 3. Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur-fitur editing sederhana dan efek.

**C. DASAR TEORI**

Menu Effects digunakan untuk membuat efek dengan tujuan untuk membuat suatu grafik menjadi lebih menarik, misalnya pada Artistik media. Tetapi perintah-perintah yang ada di Menu Effects juga digunakan untuk membuat perubahan-perubahan warna pada Graphics atau gambar. Menu Effects berisi perintah yang lebih mempermudah penyelesaian kasus pembuatan suatu Gambar. Sub-Menu dari Menu Effects itu sendiri antara lain;




1. *Adjust*

Tool ini digunakan untuk mengatur atau merubah Warna Gambar tanpa mengganti warna dari Pilihan Palette Color

2. *Transform*

Berfungsi untuk mengubah Warna Gambar menjadi Warna kebalikannya (Invert), untuk mengubah gambar Interlaced menjadi gambar pemindaian

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (2)	8 x 45 menit

- Progresif (Deinterlace) dan untuk mengatur tingkat atau Step Gradasi dari gambar Raster yang telah di Import (Posterize)
- Correction*

Berfungsi untuk mengoreksi hasil Efek debu dan Goresan
  - Artistic Media*

Berfungsi untuk mengatur atau memilih jenis Artistik media (Garis, gambar jadi) yang telah disediakan dalam katalog artistik media tersebut
  - Blend*

Berfungsi untuk membuat efek Duplicate (penggandaan) pada objek sekaligus men-Transformasi serta menggabungkannya, baik dari segi warna maupun bentuk antara dua Objek ke bentuk Objek atau warna.
  - Contour*

Berfungsi untuk membuat Contour atau Garis Tepi pada Objek. Anda bisa menentukan seberapa lebar garis tepi pada Objek tersebut
  - Envelope*

Berfungsi untuk menyunting Objek. Fungsi Tool ini hampir sama dengan Tool Shape Tool
  - Extrude*

Berfungsi untuk menjadikan benda menjadi bentuk 3D (tiga dimensi) yang dapat diatur arah dimensi sesuai yang di inginkan
  - Bevel*


Berfungsi untuk membuat efek 3D (tiga dimensi). Dalam Tool ini Anda bisa mengatur Style atau Distance untuk efek yang akan diterapkan pada Objek
  - Lens*

Berfungsi untuk membuat efek Lensa atau kesan Gambar di balik Kaca
  - Add Perspective*

Berfungsi Untuk merubah bentuk Objek menjadi Perspektif dengan cara mengatur Tuas atau lengan pengatur Bazier dan memposisikan titik atau node. Fungsi Tool ini sama dengan Tool Shape Tool
  - Clear Effect*

Berfungsi untuk membatalkan atau menghapus Efek yang telah diterapkan pada Objek sebelumnya
  - Copy Effect*

Digunakan untuk membuat Copy Efek dari Objek yang telah mempunyai Atribut, sehingga bisa digunakan untuk menempeli Objek lain yang akan diberi Efek yang sama

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (2)	8 x 45 menit

#### 14. *Clone Effect*

Adalah perintah yang sejenis dan mempunyai fungsi yang sama dengan Copy Effect

#### 15. *Rollover*

Berfungsi untuk memasukkan Script di dalam Objek, sehingga sewaktu Gambar atau Objek itu disorot atau dipaskan dengan cursor, maka Gambar atau Objek tersebut akan berganti dengan gambar yang lain (gambar kedua). Untuk Tool ini bisa untuk memasukkan Link Website yang diperlukan jika Desain digunakan untuk keperluan Internet


### D. ALAT DAN BAHAN

1. Labsheet 2 Dasar Desain Grafis Pengolah Gambar Vektor (CorelDRAW)
2. PC/Laptop yang telah diinstal CorelDRAW X6/X7

### E. LANGKAH KERJA

1. Baca dan pahami dasar teori di atas!
2. Perhatikan video-video tutorial penggunaan Menu Effects pada CorelDRAW!
3. Praktikkan tutorial video pada computer masing masing.
4. Upload hasil praktikmu ke <http://bit.ly/DesainGrafisJogsa/>
5. Buat **folder-mu** sendiri dengan format nama **No Presensi\_Nama Siswa**
6. Beri nama **file-mu** sesuai dengan effects yang kamu praktikkan dengan format nama **No Presensi\_Nama Siswa\_Effect yang dipraktikkan**.  
Contoh: 22\_Ni Putu Nuratni\_Blend Effect



	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (3)	8 x 45 menit

**A. KOMPETENSI DASAR**

- 1. Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.
- 2. Membuat desain berbasis gambar vektor.

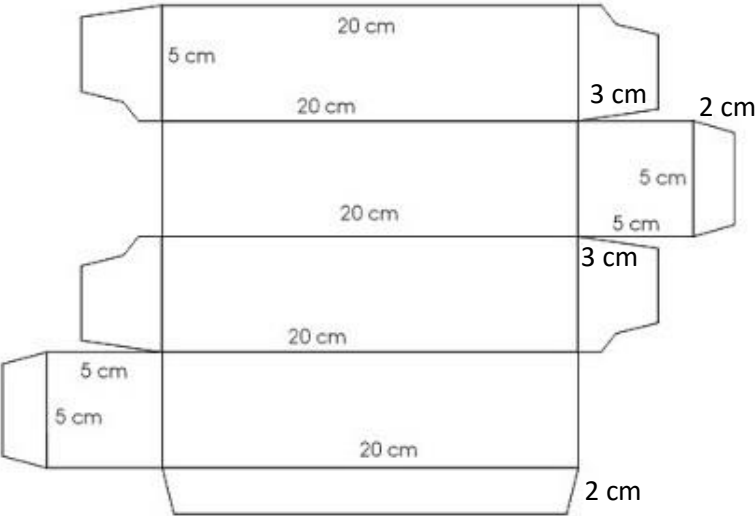
**B. TUJUN PEMBELAJARAN**

Melalui proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu:


- 1. Merencanakan pembuatan desain berbasis vektor.
- 2. Menerapkan fitur editing sederhana dan efek untuk pembuatan desain.
- 3. Melakukan prosedur pencetakan gambar.

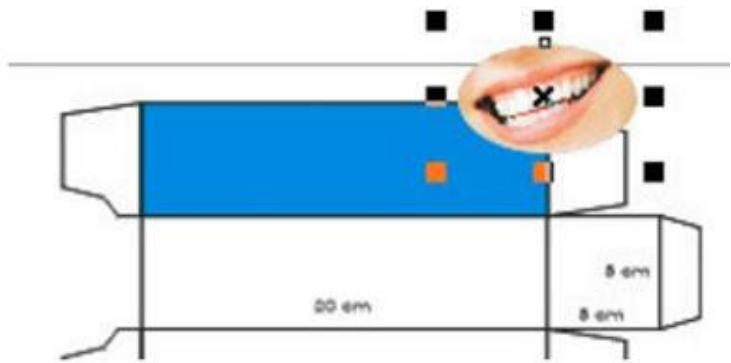
**C. DASAR TEORI**

- 1. Tentukan terlebih dahulu pada ukuran produk dengan cara mengukur dengan menggunakan penggaris. Sebagai contoh ukuran dari produk pasta gigi adalah berdiameter 5 cm dengan ukuran panjangnya 20 cm. Dengan artian kita harus mendesain dengan layoutnya seperti berikut ini.



- 2. Desain bagian depan kemasan, buatlah dengan lingkaran lonjong dengan menggunakan Tool yang bernama **Ellipse Tool**.
- 3. **Import** gambar yang akan digunakan dalam desain kemasan produk.
- 4. Masukkan gambar tersebut ke dalam lingkaran lonjong yang telah dibuat dengan cara mengklik menu **Effect => PowerClip => Place Inside Frame** dan masukkan ke dalam lingkaran. Selanjutnya aturlah pada posisi dengan cara mengklik pada menu **Effect => PowerClip => Edit PowerClip**. Jika anda sudah selesai mengedit silahkan menuju ke menu **Effect => PowerClip => Finish Editing This Levels**.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN		
	LABSHEET DASAR DESAIN GRAFIS		
	Semester 1	Pengolah Gambar Vektor CorelDRAW (3)	8 x 45 menit



5. Tambahkan judul dan teks yang dibutuhkan pada desain kemasan sehingga akan tampak lebih menarik.



**D. ALAT DAN BAHAN**

- 1. Labsheet 3 Dasar Desain Grafis Pengolah Gambar Vektor (CorelDRAW)
- 2. PC/Laptop yang telah diinstal CorelDRAW X6/X7

**E. LANGKAH KERJA KELOMPOK**

- 1. Baca dan pahami contoh pembuatan desain kemasan di atas!
- 2. Bentuklah kelompok yang beranggotakan 4 orang!
- 3. Buatlah desain kemasan suatu produk menggunakan CorelDRAW secara berkelompok.
- 4. Perhatikan unsur dan prinsip tata letak, typography, pemilihan warna, penggunaan tools dan effect dalam proses pembuatan kemasan produk.
- 5. Upload file desainmu di <http://bit.ly/DesainGrafisJogsa>
- 6. Presentasikan hasil desain kemasan produk kelompok di depan kelas.

**F. REFERENSI**

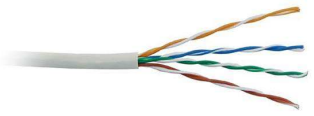
Retno. 2017. “Cara Membuat Desain Kemasan Produk dengan CorelDraw Beserta Gambarnya” url: <http://www.bankerilmu.com/2017/04/cara-membuat-desain-kemasan-produk.html> Diakses pada 20 Oktober 2017 pukul 19.22

# PENGKABELAN

PLT UNY 2017

## UTP (Unshield Twisted Pair)

Suatu jenis kabel yang dapat dipakai untuk membuat jaringan komputer. Jenis yang tidak mempunyai selubung pembungkus



PLT UNY 2017

### Fungsi Kabel UTP

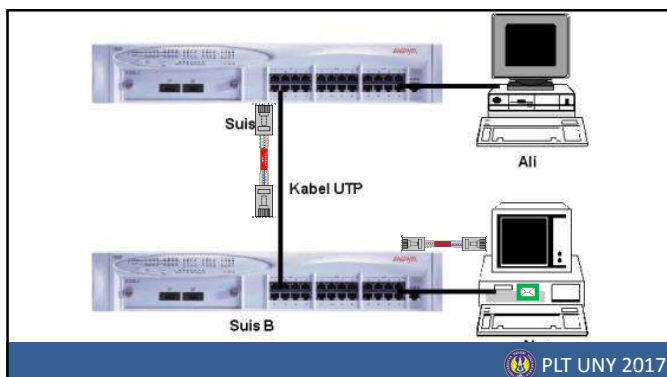
Kabel UTP digunakan pada **jaringan LAN** untuk **menghubungkan** komputer ke perangkat jaringan atau komputer ke komputer ataupun antara perangkat jaringan itu sendiri.

PLT UNY 2017

### Karakteristik Kabel UTP

- Kabel UTP terbuat dari bahan penghantar tembaga
- Kabel UTP terbungkus oleh bahan plastik yang dapat melindungi dari api dan juga kerusakan fisik
- Kabel UTP terdiri dari 4 pasang inti kabel yang saling berbelit dimana masing-masing pasang mempunyai kode warna berbeda.

PLT UNY 2017



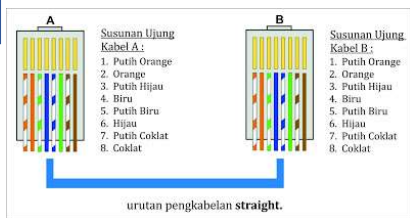
PLT UNY 2017

### Kategori Kabel UTP

KATEGORI	KECEPATAN	MAKS.	TIPE KABEL	PENGUNAAN
CAT1	Up to 1Mbps	—	Twisted pair	Plain Old Telephone Service (POTS)
CAT2	Up to 4Mbps	—	Twisted pair	Token Ring
CAT3	Up to 10Mbps	100m	Twisted pair	Token Ring & 10BASE-T Ethernet
CAT4	Up to 16Mbps	100m	Twisted pair	Token Ring & 10BASE-T Ethernet
CAT5	Up to 100Mbps	100m	Twisted pair	Token Ring, Ethernet & Fast Ethernet
CAT5e	Up to 1Gbps	100m	Twisted pair	Ethernet, Fast Ethernet & Gigabit Ethernet
CAT6	Up to 10Gbps	100m	Twisted pair	Gigabit Ethernet & 10G Ethernet (55 meter)
CAT6a	Up to 10Gbps	100m	Twisted pair	Gigabit Ethernet & 10G Ethernet (55 meter)
CAT7	Up to 10Gbps	100m	Twisted pair	Gigabit Ethernet & 10G Ethernet (100 meter)

PLT UNY 2017

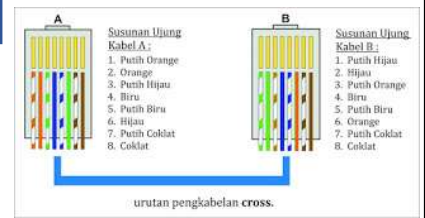
### Jenis Kabel UTP #1



#### Contoh penggunaan :

1. Menghubungkan antara komputer dengan switch
2. Menghubungkan komputer dengan LAN pada modem
3. Menghubungkan router dengan LAN pada modem
4. Menghubungkan switch ke router
5. Menghubungkan hub ke router

### Jenis Kabel UTP #2



#### Contoh penggunaan :

1. Menghubungkan 2 buah komputer secara langsung
2. Menghubungkan 2 buah switch
3. Menghubungkan 2 buah hub
4. Menghubungkan switch dengan hub
5. Menghubungkan komputer dengan router

### Letak LAN Card



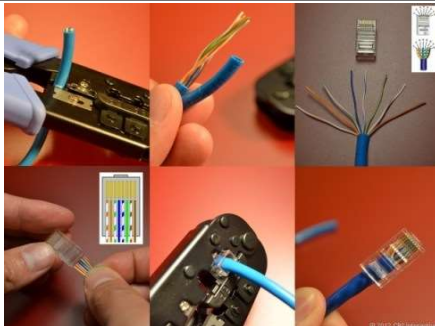
NIC  
Network Interface Card



### Peralatan



### Cara Pembuatan Kabel LAN



## Tugas 😊

1. Tuliskan urutan warna kabel LAN Straight dan Cross
2. Membawa minimal 1 konektor RJ45 / anak
3. Sebutkan pin receive (rx) dan transfer (tx) pada kabel UTP!

# PERANGKAT JARINGAN

## Perangkat Jaringan?

- Perangkat jaringan adalah segala komputer, peripheral, interface card dan perangkat tambahan yang terhubung ke dalam suatu sistem jaringan komputer untuk melakukan komunikasi data.

## LAN card



- Menghubungkan dua atau lebih komputer dengan menggunakan media kabel
- Mengubah aliran data yang berbentuk paralel menjadi bentuk serial, sehingga dapat ditransmisikan melalui media jaringan seperti kabel UTP.

## Wireless card



- Menghubungkan dua perangkat tanpa menggunakan media kabel.
- Dengan menggunakan wireless card, dua komputer atau lebih dapat saling terhubung melalui jaringan wifi, tanpa harus menggunakan kabel jaringan.

## Modulator Demodulator (Modem)



- Mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog atau sebaliknya.
- Data yang diberikan kepada komputer ke modem umumnya berbentuk sinyal digital. Maka dari itu, ketika modem mendapatkan data berbentuk sinyal analog, modem harus merubahnya terlebih dahulu menjadi sinyal digital agar dapat diproses lebih lanjut oleh komputer.

## Router



- Menghubungkan dua jaringan atau lebih sehingga data dapat dikirim dari satu jaringan ke jaringan yang lain.
- Dengan menggunakan router, kita bisa menghubungkan dua jaringan yang berbeda, contoh 192.168.2.0/24 dapat terhubung dengan jaringan 200.200.200.0/24.

### Access point



- Terdiri dari antenna dan transceiver yang digunakan untuk transmisi dan menerima sinyal dari client atau sebaliknya.
- Menghubungkan dua jenis jaringan yang berbeda, yaitu antara jaringan wireless dan jaringan LAN.

7

### Bridge



Berfungsi untuk memperluas suatu jaringan sekaligus membuat sebuah segmen jaringan.

8

### Repeater



- memperluas jangkauan sinyal wifi dari server agar perangkat lain bisa terhubung.
- Menerima sinyal dan kemudian memancarkannya kembali dengan jangkauan yang lebih luas dan kuat, dengan kata lain sinyal yang lemah dapat dipancarkan kembali menjadi lebih kuat dan luas.

9

### Hub



- Menghubungkan 2 atau lebih komputer dan perangkat dalam jaringan yang sama.
- Hub tidak dapat mengatur alur jalannya suatu data, sehingga setiap paket data yang melewati hub akan dibroadcast ke semua port sampai paket data yang dimaksud sampai ke tujuan.

10

### Switch



- Menghubungkan 2 atau lebih komputer dan perangkat dalam jaringan yang sama.
- Switch dapat mengatur jalannya data dan tidak perlu membroadcast ke semua port dalam pengiriman data

11



- Media transmisi berbentuk kabel yang digunakan untuk menghubungkan dua komputer atau lebih untuk saling bertukar data.

12

# SHARING DEVICE

PLT UNY 2017

## Sharing dalam Jaringan

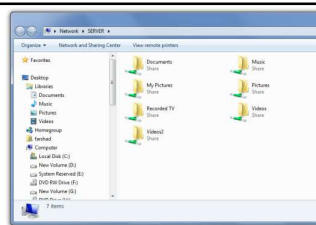
Pemakaian bersama suatu file, hardware, dan aplikasi antar perangkat komputer dalam sebuah jaringan.



PLT UNY 2017

### Macam-macam Sharing #1

**File sharing.** User dapat berbagi file secara langsung. File yang terletak di folder tertentu bisa di-share di jaringan atau di letakkan di file server. Hasilnya user di komputer lain bisa mengaksesnya tanpa mengalami kesulitan karena seolah diakses dari computer mereka sendiri.



PLT UNY 2017

### Macam-macam Sharing #2

**Hardware sharing.** Ketika dipasangkan dalam jaringan user bisa men-share peranti di PC mereka yang memungkinkan user lain mengaksesnya dari PC mereka sendiri. Misalnya satu buah printer bisa dipakai oleh banyak pengguna komputer yang terhubung ke jaringan.



PLT UNY 2017

### Macam-macam Sharing #3

**Program sharing.** Aplikasi-aplikasi tertentu bisa dijalankan dari komputer lain di jaringan biasanya file-file aplikasi pokok di simpan di server dari jaringan agar kemudian bisa diinstal melalui jaringan komputer. Hal ini membuat proses instalasi sebuah software di jaringan makin mudah. Hal ini juga membuat proses upgrade dan maintenance aplikasi di seluruh jaringan akan terasa gampang.

PLT UNY 2017

### Macam-macam Sharing #4

**Game jaringan.** Walaupun hal ini sepertinya terlihat terlalu sepele, namun game jaringan merupakan salah satu bisnis yang menguntungkan di dunia. Dengan game jaringan maka banyak orang bisa bermain game bersama-sama.



PLT UNY 2017



### Macam-macam Sharing #5

**Komunikasi.** Jaringan komputer memungkinkan user untuk berkomunikasi dengan berbagai media seperti e-mail dan konferensi video. Hal ini memungkinkan karena teks, suara, gambar, dan video dapat ditransmisikan di sepanjang jaringan komputer sebagai data. Komunikasi tersebut dapat dilakukan di jaringan komputer lokal maupun internet.



### Manfaat Sharing #1

**Hemat (tenaga, waktu, tempat, dan biaya).** Sebuah kantor tanpa jaringan membutuhkan masing-masing 1 printer pada setiap PC maka dia membutuhkan 10 printer untuk 10 PC. Sedangkan jika dia menggunakan sharing device maka kantor hanya membutuhkan setidaknya 1 printer untuk 10 PC. Maka perusahaan dapat menghemat biaya yang harus dikeluarkan untuk 9 printer dan juga meja printer itu sendiri.

### Manfaat Sharing #2

#### **Efisien Kerja.**

- User tidak perlu lagi menyalakan dan menancapkan kabel device ke computer setiap akan menggunakan device tersebut. Asalkan komputer user terhubung ke jaringan, device bisa diakses secara langsung.
- Dapat mengakses file pada suatu computer secara langsung oleh beberapa user sekaligus.

### Manfaat Sharing #3

**High reability (keandalan tinggi).** Manfaat ini diperoleh karena tersedianya sumber daya alternatif. Misalnya semua file dapat disalin (backup) ke semua mesin sehingga bila salah satu mesin mati, maka file tetap dapat diakses dari mesin lain yang masih aktif.

### Manfaat Sharing #4

**Up to Date.** Dengan pemakaian sumber daya secara bersama-sama akan mendapatkan hasil yang maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu, data atau informasi yang diakses selalu terbaru, karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat segera langsung diketahui oleh setiap pemakai.

# Pertanyaan ?



Lampiran 10

Kisi-kisi, Soal dan Kunci

Jawaban Uji KD/UTS

# SMK NEGERI 1 JOGONALAN

## KISI-KISI PENULISAN SOAL UTS GASAL

Mata Pelajaran : KKPI  
 Kelas / Semester : XII / UTS Gasal  
 Kompetensi Keahlian : AP, PM, TKJ, MM  
 Tahun Pelajaran : 2017 / 2018

Alokasi Waktu : 45 Menit  
 Jumlah Soal : 5 Butir  
 Bentuk Soal : Essay (B)

No.	SK / KD	Kelas / Semester	Uraian Materi	Jumlah Soal	Indikator	Nomor Soal		Aspek Kognitif	Tingkat Kesukaran			Kunci Jawaban
						A	B		Md	Sd	Slr	
1.	Mengoperasikan PC dalam jaringan / Menginstal software jaringan	XII AP 1, AP 2, PM 1, PM 2, TKJ 1, TKJ 2, MM / Gasal	- Jaringan Komputer (LAN, Internet) - Perangkat Jaringan	5	- Menjelaskan pengertian dan fungsi jaringan - Menyebutkan macam-macam kabel jaringan - Menjelaskan secara singkat fungsi alat-alat dalam membuat kabel jaringan - Menyebutkan urutan langkah pembuatan kabel jaringan - Menjelaskan fungsi perangkat jaringan		1	C2	√			Terlampir
							2	C1	√			
							3	C2	√			
							4	C3			√	
							5	C2		√		

### Keterangan

Aspek Kognitif diisi dengan kode:

- C1 Ingatan
- C2 Pemahaman
- C3 Penerapan
- C4 Analisa
- C5 Sintesa
- C8 Evaluasi

Bentuk soal diisi dengan mencek:

- A: Bentuk soal pilihan ganda
- B: Bentuk soal essay

Mengetahui,  
Guru Mata Diklat

Sridadi, M.Pd.  
NIP. 19700326 199403 1 002

Jogonalan, Oktober 2017

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni P.S  
NIM. 14520241049

Soal:

1. Jelaskan fungsi dari kabel jaringan!
2. Sebutkan urutan warna dalam pengkabelan kabel jaringan crossover!
3. Jelaskan fungsi dari (1) tang *crimping* dan (2) LAN *tester*!
4. Untuk membuat kabel jaringan sampai bisa digunakan, apa yang harus dilakukan setelah kabel UTP dikupas?
5. Jelaskan fungsi dari (1) *router*, (2) LAN card / WLAN card, (3) Repeater, (4) Modem!

Jawaban:

1. Fungsi kabel jaringan (1) menghubungkan komputer dengan komputer. (2) menghubungkan komputer dengan perangkat jaringan, (3) membentuk suatu jaringan komputer sehingga dapat mentransmisikan data. (Score 10).
2. Ujung A: putih orange, orange, putih hijau, biru, putih biru, orange, putih coklat, coklat. (Score 10)  
Ujung B: putih hijau, hijau, putih orange, biru, putih biru, orange, putih coklat, coklat. (Score 10)
3. Fungsi tang *crimping* untuk memotong dan mengupas kabel UTP serta menjepit (*crimping*) kabel UTP di dalam konektor RJ45. (Score 10)  
Fungsi LAN tester untuk mengecek/menguji benar tidaknya pembuat kabel dalam mengurutkan kabel dan meng-*crimping* kabel. (Score 10)
4. Kabel dipisahkan dari pasangannya lalu diluruskan, selanjutnya diurutkan straight/crossover. Kemudian dipotong ujungnya menggunakan pisau pada tang *crimping* agar rata dan sejajar. Masukkan ke dalam konektor RJ 45 sampai benar benar masuk dan tembaga konektor mengenai kabel. *Crimping* konektor menggunakan tang *crimping*. Cek apakah kabel sudah benar dengan menggunakan LAN tester, apabila 8 lampu indicator menyala berarti kabel sudah dapat digunakan. (Score 30)
5. *Router* untuk menghubungkan perangkat komputer antara jaringan yang berbeda. *LAN Card* menghubungkan suatu perangkat jaringan dengan perangkat jaringan lain menggunakan media kabel. *WLAN Card* menghubungkan suatu perangkat jaringan dengan perangkat jaringan lain tanpa menggunakan media kabel. *Repeater* memperluas sinyal wifi agar perangkat yang jauh dapat terhubung dengan access point utama. *Modem* mengubah sinyal digital menjadi sinyal analog dan mengembalikan sinyal analog ke sinyal digital kembali. (Score 20)

Lampiran 11

Hasil Jawaban UTS dan  
Praktik Lab Peserta Didik

No 9 oktober 2017

Hari \_\_\_\_\_  
Tanggal \_\_\_\_\_



Rohimatus Nurriyah

30 / xii pm<sup>2</sup>

☐ 1. Fungsi kabel jaringan yaitu segala komputer, peripheral, Card serta komponen tambahan yang saling terhubung untuk melakukan komunikasi data.

☐ 2. Sebutkan Urutan warna dalam pengkabelan jaringan crossover!

<input type="checkbox"/> Ujung kanan	<input type="checkbox"/> Ujung kiri
<input type="checkbox"/> - Putih Orange	<input type="checkbox"/> - Putih Hijau
<input checked="" type="checkbox"/> - Orange	<input type="checkbox"/> - Hijau
<input type="checkbox"/> - Putih Hijau	<input type="checkbox"/> - Putih Orange
<input type="checkbox"/> - Biru	<input type="checkbox"/> - Biru
<input type="checkbox"/> - Putih Biru	<input type="checkbox"/> - Putih Biru
<input type="checkbox"/> - Hijau	<input type="checkbox"/> - Orange
<input type="checkbox"/> - Putih coklat	<input type="checkbox"/> - Putih coklat
<input type="checkbox"/> - Coklat	<input type="checkbox"/> - Coklat.

☐ 3. a. Tang crimping

☐ berfungsi untuk meratakan ujung kabel yang sudah disusun sehingga ukurannya sama. dan untuk mengunci atau menekan kabel pada RJ-45 sehingga tdk mudah lepas / bergeser.

☐ b. Lan Tester

☐ berfungsi untuk mengecek apakah kabel yang sudah dimasukkan pd RJ-45 semuanya benar atau ada kabel yang belum masuk ke ujung dari RJ-45.

☐ Itu bisa ditandai apabila 8 lampu pada Lan tester semua menyala maka sudah benar dan siap digunakan.

Tanda tangan

Guru

Orang tua

<input checked="" type="checkbox"/> 1	Membuat kabel jaringan yaitu :		
<input type="checkbox"/>	⇒ kupas kabel utp selebar 2 cm		
<input type="checkbox"/>	⇒ kemudian 8 kabel disusun sesuai dengan penjelasan di		
<input type="checkbox"/>	atas tadi (di buku)		
<input type="checkbox"/>	⇒ Luruskan kabel yang masih kusut.		
<input type="checkbox"/>	⇒ Setelah yakin urutannya benar, kemudian ratakan semuanya		
<input type="checkbox"/>	dengan menggunakan tang crimping.		
<input type="checkbox"/>	⇒ Setelah semua kabel rata masukan kabel pada RJ-45. Pasih		
<input type="checkbox"/>	kan ujung kabel mengetung ujung dari RJ-45. kemudian		
<input checked="" type="checkbox"/> 2	Jepitlah kabel dengan menggunakan tang crimping agar tidak		
<input type="checkbox"/>	lepas atau bergeser.		
<input type="checkbox"/>	⇒ Setelah semuanya selesai cek kabel dengan menggunakan		
<input type="checkbox"/>	LAN tester apabila 8 lampu pada LAN tester menyala maka		
<input type="checkbox"/>	kabel tersebut sudah dicrimping dan siap digunakan.		
<input type="checkbox"/>			
<input checked="" type="checkbox"/> 5.	Jelaskan fungsi :		
<input type="checkbox"/>	a. Router		
<input type="checkbox"/>	Menghubungkan 2 jaringan atau lebih sehingga dapat digunakan		
<input type="checkbox"/>	untuk mengirimkan suatu data dari jaringan yang satu		
<input type="checkbox"/>	ke jaringan yang lain.		
<input checked="" type="checkbox"/> 20			
<input type="checkbox"/>	b. LAN card.		
<input type="checkbox"/>	Menghubungkan 2 atau lebih komputer dengan menggunakan		
<input type="checkbox"/>	suatu Media kabel.		
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	c. Repeater		
<input type="checkbox"/>	Memperluas jaringan wifi sehingga komputer	Tanda tangan	
<input type="checkbox"/>	lain dapat terhubung.		
<input type="checkbox"/>		Guru	Orang tua
<input type="checkbox"/>			

No

Hari

Tanggal

☐

d. switch

☐

Menghubungkan 2 atau lebih komputer pada jaringan yang

☐

yang sama! Switch dapat mengatur / menyusun salannya data

☐

tanpa harus memboards pada port untuk menghubungkannya.

☐

broadcast data

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Tanda tangan

Guru

Orang tua

9/17  
10  
Senin

(65)

KKPI

Nama: Desi Ramadhani

No: 13

Kelas: XII PM2

1. Fungsi dari kabel jaringan

- 10
- agar dapat menyambungkan data atau mensterilkan ke konektor lain.
  - Untuk menghubungkan <sup>dan</sup> memperluas ~~dan~~ jaringan ke perangkat lain.

2. Fungsi dari :

- 20
- LAN Card : Fungsi => • Untuk menghubungkan 2 (dua) jaringan dgn menggunakan media kabel.
  - Utk menghubungkan aliran data yg berbentuk Paralel menjadi bentuk Serial.

- Repeater : Fungsi => • Utk memperluas jangkauan sinyal Wifi dari Server agar Perangkat lain bisa terhubung



•) Router : Fungsinya menghubungkan 2 jaringan / lebih,  
Semua data akan dikirim dari satu jaringan  
ke jaringan yg lain.

•) Switch : Fungsinya menghubungkan dua atau lebih  
komputer dan perangkat dalam jaringan  
yang sama.

3. Urutan warna dari kabel Jaringan crossover :

- 10
- Putih orange
  - orange
  - Putih hijau
  - biru
  - Putih biru
  - hijau
  - Putih coklat
  - coklat

4. Yang harus diperhatikan sebelum kabel UTP dipasang :

- ↳ Pastikan terlebih dahulu 8 kabel yg terdapat di dalam  
sekal dengan pemasangan berikut

3. Fungsi dari alat:

a. Tang Crimping

20

=> Untuk menghubungkan kabel, memotong, memotong  
kabel yang akan dimasukkan ke konektor RJ45.

b. LAN Tester

=> Untuk mengecek konektor yang <sup>telah</sup> ~~tidak~~ dimasukkan  
kabel apakah sudah benar atau ada kesalahan.

85

Nama: Anthon Maulana

No : 03

Kelas : XII Multimedia

Materi : KKP1

1. Kabel Jaringan adl media transmisi berbentuk kabel yg digunakan untuk menghubungkan  
10 kon dua komputer / lebih untuk saling bertukar data
2. 1. Putih orange 1. ← konektor → 2. 1.) Putih hijau  
2. orange 2.) Hijau  
3. Putih hijau 3.) Putih orange  
4. Biru 4.) Biru  
5. Putih biru 5.) Putih Biru  
6. Hijau 6.) Orange  
7. Putih coklat 7.) Putih coklat  
8. Coklat 8.) Coklat
3. C. Tang crimping : 1. Mengupas / memotong kabel  
2. Menekan kabel UTP yg sudah dimasukkan pada RJ45  
d. LAN Tester : 1. Mengtes kabel UTP yg sudah dipasang RJ45  
2. Mengetes susunan kabel
4. → dimasukkan ke RJ45 dgn susunan kabel yg telah ditentukan, kemudian Jepit  
menggunakan Tang Crimping,  
→ lalu test menggunakan LAN Tester
5. •) Router : Perangkat Jaringan yg berfungsi menghubungkan 2 jaringan / lebih sbg  
data dpt dikirim dari 1 <sup>jaringan</sup> ke jaringan lain  
•) LAN Card : Berfungsi menghubungkan 2 / lebih komputer dgn media kabel  
•) Repeater : Perangkat Jaringan yg ~~di~~ memiliki fungsi memperluas  
jangkauan sinyal wifi & server lain bisa terhubung  
•) Switch : Perangkat Jaringan yg berfungsi mengubah sinyal transmisi &  
dpt mengatasi masalah collision data. Pd komputer yg terhubung.

Nama : Tasya Agustin

No : 26

Kelas : XII MM

1 Kabel jaringan berfungsi untuk menghubungkan konektor RJ-45 dengan komputer untuk bertukar data.

2 Putih Hijau

10 Hijau

Putih Orange

Biru

Putih Biru

Orange

Putih Coklat

Coklat

3 \* Tang Crimping berfungsi untuk :

1. Memotong kabel

2. Mengupas kulit ~~di~~ luar kabel

17 3. Mengcrimping (menekan tembaga RJ45)

\* LAN tester berfungsi untuk mengetes apakah konektor berfungsi atau tidak.

4 Setelah kabel UTP ditupas, maka ~~ada kabel~~ <sup>kabel jaringan</sup> yang ada didalam

5 diurutkan sesuai warna.

5 Fungsi dari :

- Router  $\Rightarrow$  berfungsi untuk menghubungkan jaringan sehingga data dapat dikirim dari satu jaringan ke jaringan yg lain.

- LAN Card  $\Rightarrow$  berfungsi untuk menghubungkan komputer dgn menggunakan kabel

- Repeater  $\Rightarrow$  berfungsi untuk memperluas sinyal wifi.

- Switch  $\Rightarrow$  berfungsi untuk menghubungkan device dalam jaringan yang sama.

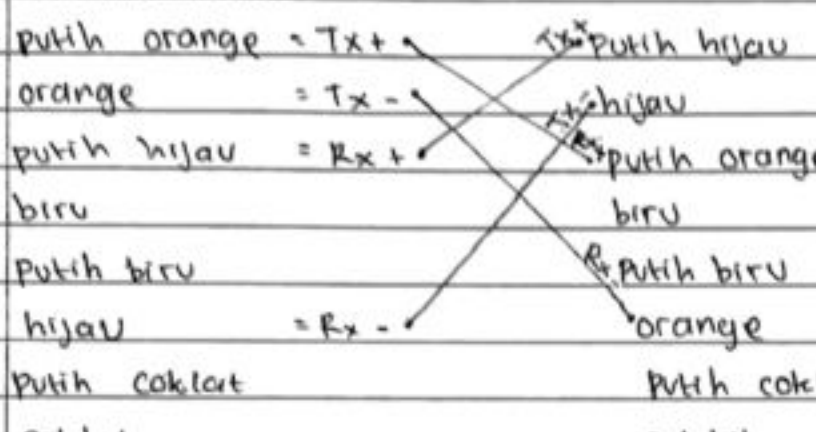
88

Nama : Amelia Dam N. A

No : 03

Kls : XII TKJ 2

1. Media transmisi berbentuk kabel yg digunakan untuk menghubungkan 2 komputer / lebih untuk saling bertukar data

2. 

- putih orange = Tx +
- orange = Tx -
- putih hijau = Rx +
- hijau = Rx -
- putih biru
- biru
- putih coklat
- coklat

3. a. Tang crimping → memotong, mengupas dan mengkrimping kabel UTP

b. LAN Tester → untuk mengecek apakah kabel UTP tersebut sudah bisa digunakan / belum

4. setelah kabel UTP dikupas?

selanjutnya pisahkan warna-warna kabel menjadi 8 bagian kabel kemudian susun warna kabel sesuai dengan yg kita inginkan bisa susunan kabel straight / cross

ukur panjang kabel yg di crimping lalu potong agar panjangnya sama.

selanjutnya masukkan kabel ke konektor RJ 45, tekan kabel hingga benar-benar sudah masuk ke slot RJ 45

kemudian crimping menggunakan tang crimping hingga bunyi klik, untuk

mengecek apakah susunan kabel UTP

Tanda Tangan

Guru

Orang Tua

Hari \_\_\_\_\_

Tanggal \_\_\_\_\_

☐ sudah benar / belum dan apakah sudah terpasang dgn benar

☐ lakukan pengecekan dengan menggunakan LAN tester

☐ jika LAN Tester membuktikan bahwa sudah benar maka

☐ kabel UTP sudah siap digunakan

☒ 5. a. Router →

☐ → Menghubungkan 2 jaringan / lebih sehingga dapat mengirim

☐ dan bertukar data dari jaringan satu ke yang lainnya.

☒ → untuk menghubungkan 2 jaringan data yang berbeda

☐ b. WLAN Card

☐ → menghubungkan 2 komputer / lebih dengan media ~~kabel~~

☐ → mengubah data yang berbentuk paralel menjadi serial agar dapat

☐ di transmisikan menggunakan ~~kabel~~ UTP

☐ c. Repeater

☐ → memperluas jaringan sinyal wifi

☐ → menerima sinyal kemudian memancarkan sinyal itu kembali

☐ dengan jangkauan yang lebih kuat.

☐ d. Modem

☐ → mengubah sinyal digital menjadi analog. -

☒ 6. persamaan

☐ → mengantarkan data dari sumber? ke komputer

☒ perbedaan

☐ Hub → data yg diterima langsung ditransmisikan kesemua <sup>perangkat</sup>

☐ switch → data yg diterima hanya di transmisikan ke yg

☐ ~~data~~ yg berkepentingan

Tanda Tangan

Guru

Orang Tua

Nama : Angie Rezza Jul-pawati

No : 05

Kelas : XII TKJ 2

1 Fungsi kabel jaringan (LAN) adalah untuk menghubungkan CPU dengan router untuk membuat jaringan.

2 Warna kabel crossover beserta pin tx rx crossover



3 a). Tang crimping : untuk mengunci hasil dari crimpingan

b). LAN Tester : untuk mengecek Apakah hasil crimpingan sudah benar atau salah.

4 mengurutkan warna, Memotong agar rata pada ujung kabel menggunakan tang crimping.

masukkan ke konektor RJ45.

Tekan sampai ujung kabel mentok.

Jika sudah kunci menggunakan tang crimping.

uji hasil kabel crimpingan menggunakan LAN Tester.

5 a. Router : untuk menghubungkan 2 jaringan atau lebih

b. WLAN Card = menghubungkan dua device secara nirkabel.

c. Repeater. = memperluas jaringan sinyal wifi dari server agar perangkat lain bisa terhubung.

d. Modem = mengubah sinyal digital menjadi sinyal Analog.

Perbedaan:

☐ 6 Switch dapat mengatasi collision data, kecepatan data lebih bagus.☐ Sedangkan☐ 5 Hub mengubah sinyal transmisi jaringan.☐ Persamaannya:☐ - mengantarkan paket data dalam jaringan wireless.





**Fajar Eko Prasetyo**  
0838 1111 0000



**Fajar Eko Prasetyo**  
0838 1111 0000

sengon, sengon, prambanan, klaten,  
jawa tengah, indonesia  
e-mail:fajar prsty87@gmail.com



**M.Bagoez A.D**  
0838 1111 0000



**M.Bagoez A.D**  
0838 1111 0000

JL.KOTESAN LOR  
PRAMBANAN,KLATEN  
E-MAIL:WWW.BAGUSCAHANTENG@GMAIL.COM  
Telp:08122527592575



**MUH RISKY F**  
firmansyahmr25@gmail.com



**MUH RISKY F**  
firmansyahmr25@gmail.com

Jl.Merbung No.25 Tanah Kuburan  
Wangsinthon,AS  
MUTIHAN,MUTIHAN,GNATIWARN,KLATEN



**NUGROHO WISNU S**  
0817269928

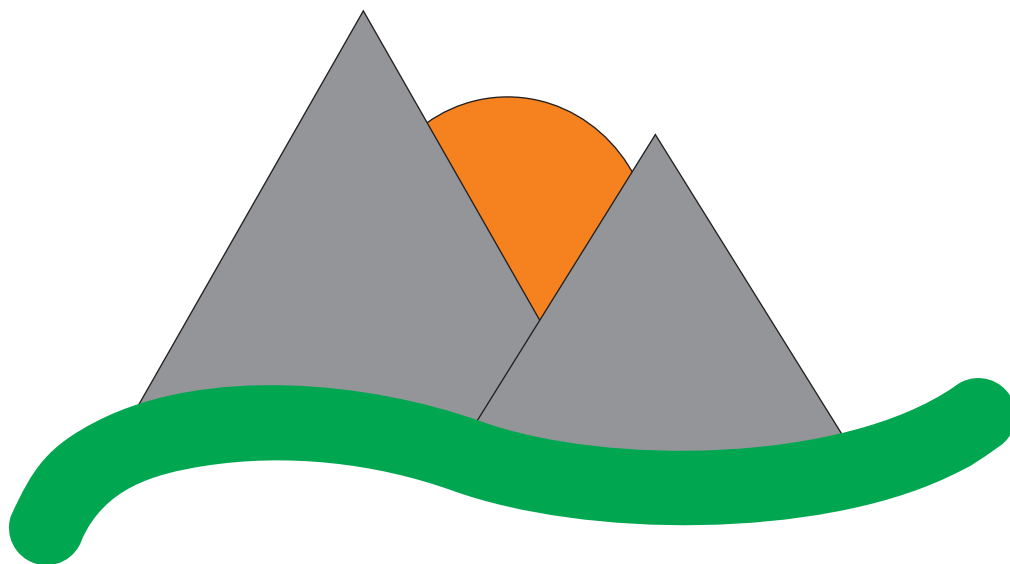


**NUGROHO WISNU S**  
0817269928

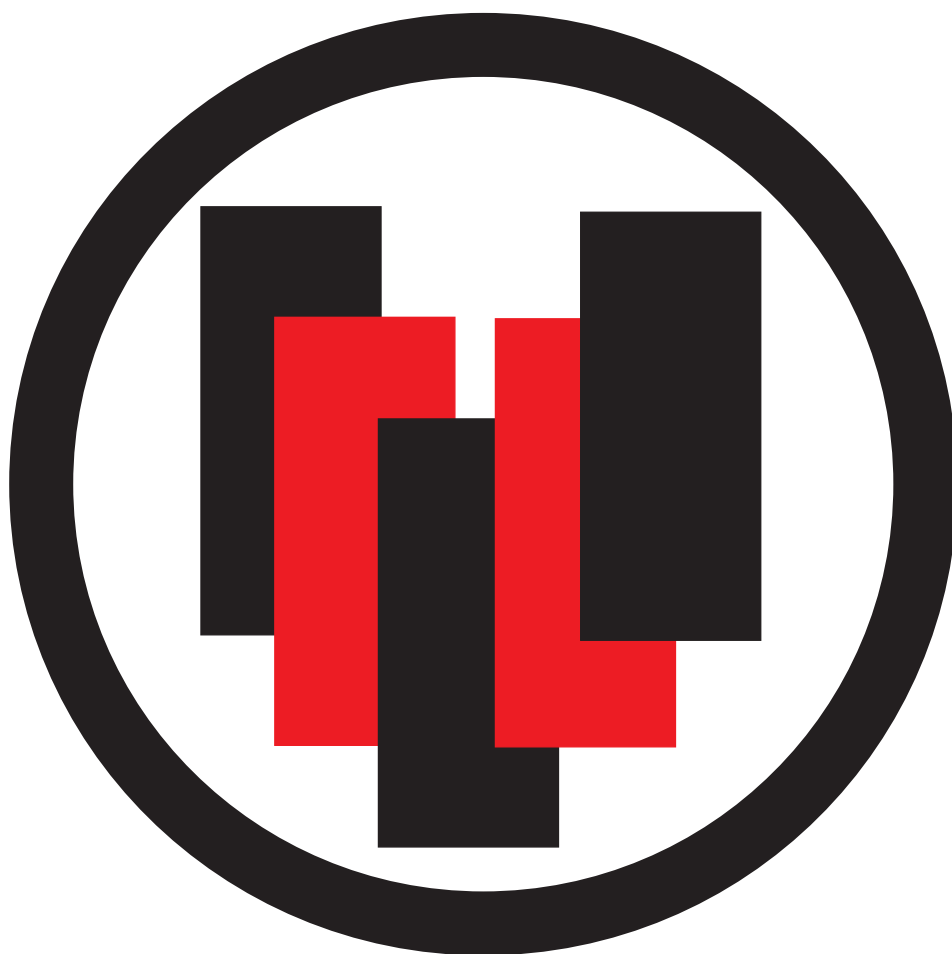
Pandean 2 taji prambanan kaltan  
E-mail : Nugrohows@gmail.com  
SMK NEGERI 1 JOGONALAN



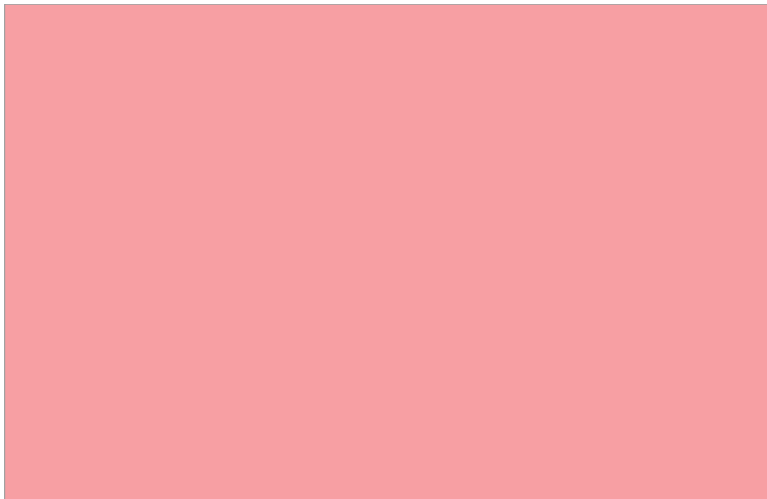


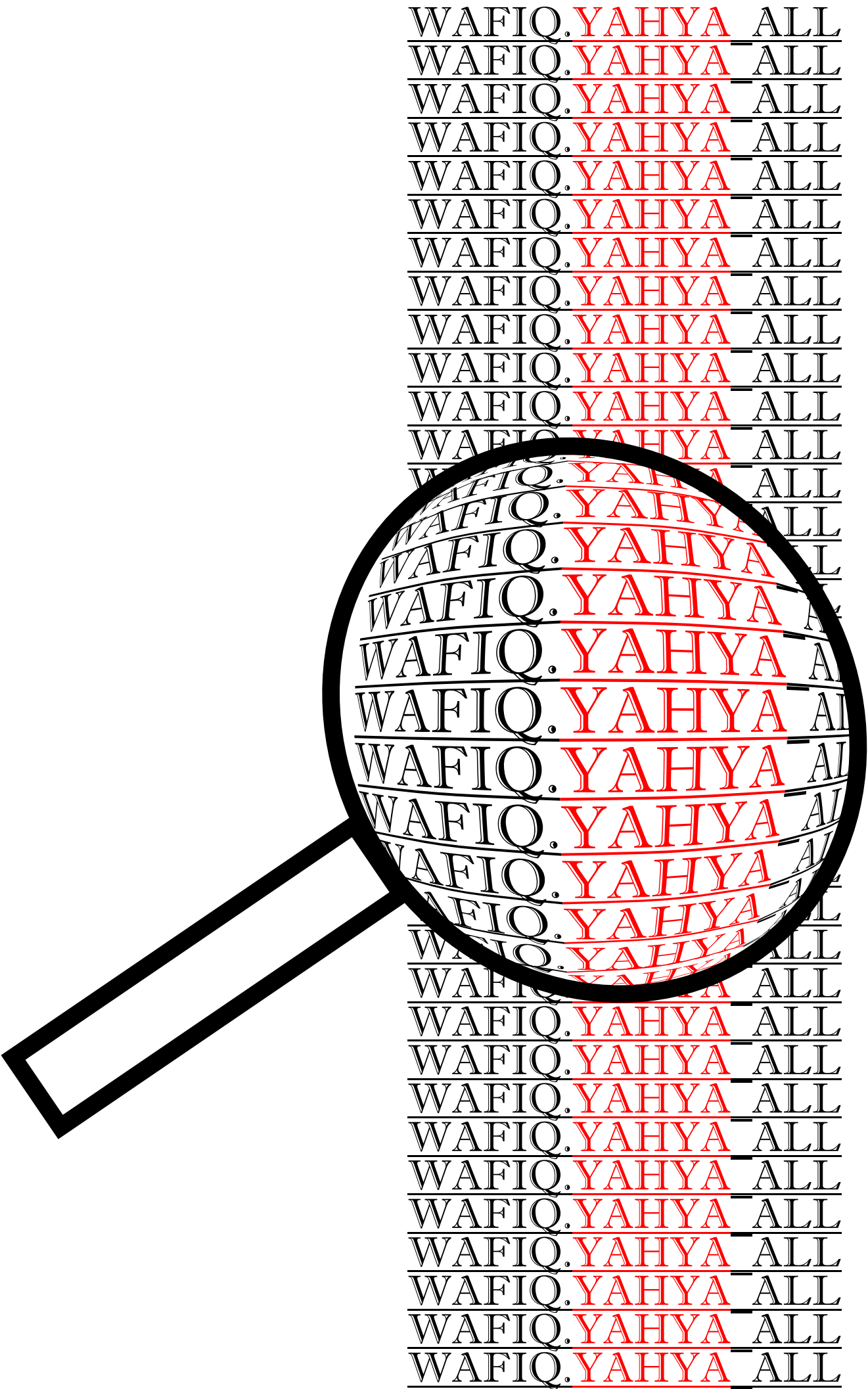


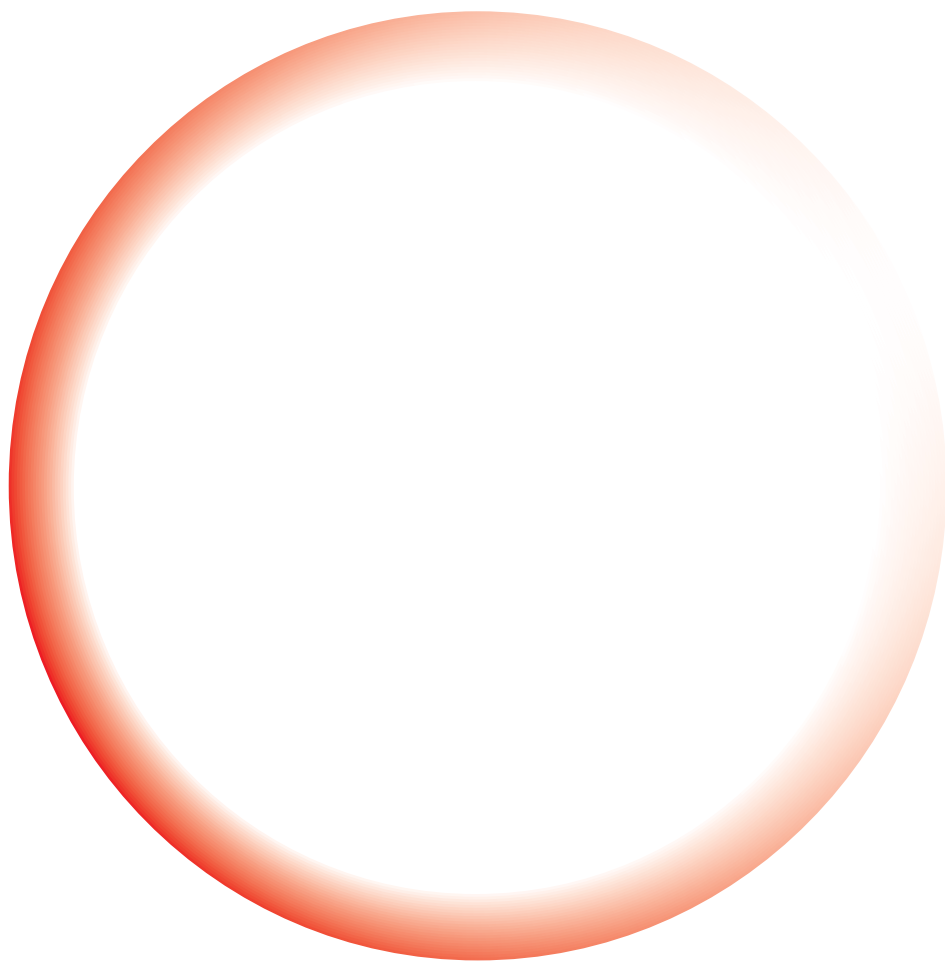
**MERAPI CALL**

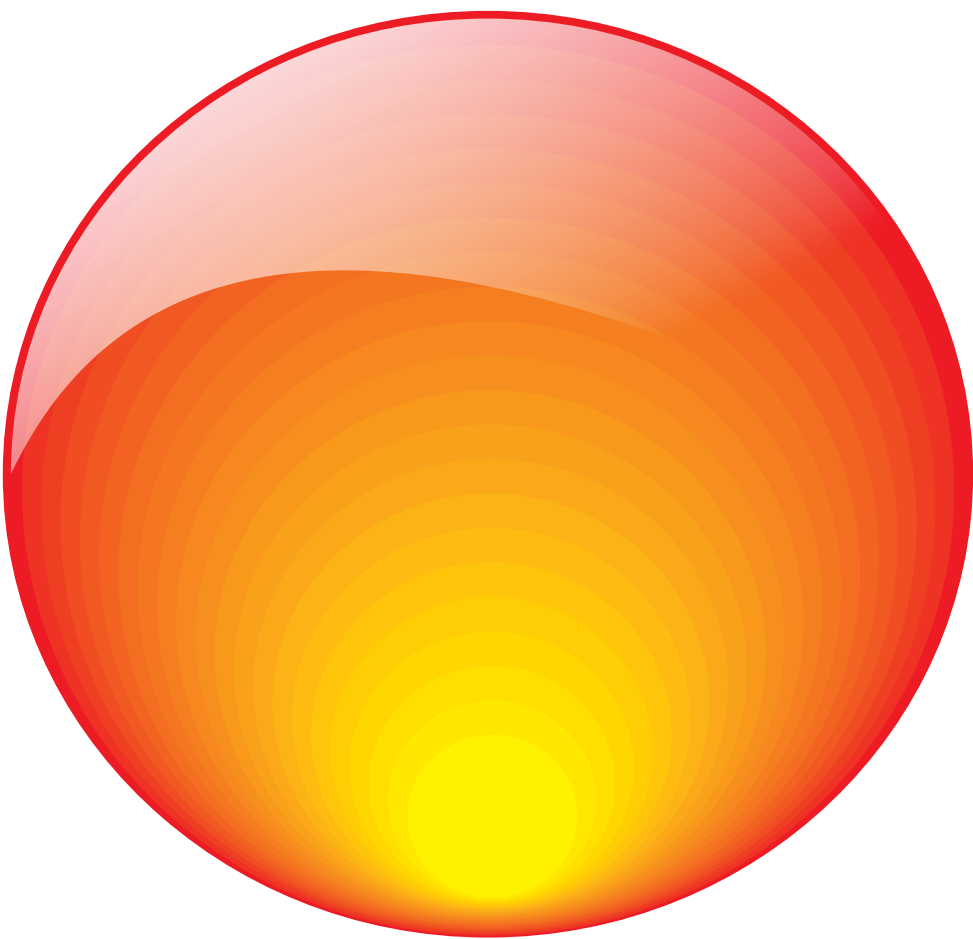


**MULTIMEDIA\_FAMS**



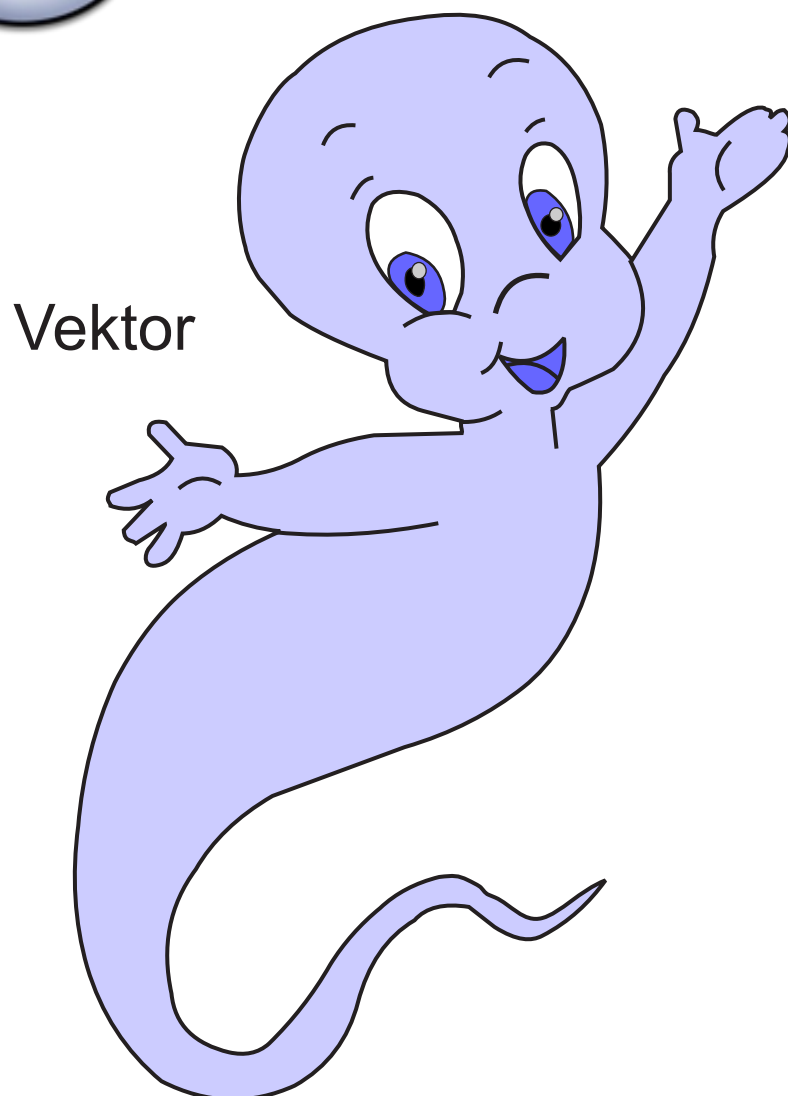














Bitmap



Vektor



Bitmap



Vektor



Bitmap



Vektor







Lampiran 12

Tabel Penilaian

Unjuk Kerja



# TABEL PENILAIAN UNJUK KERJA

Mata Diklat : Dasar Desain Grafis

Kompetensi Keahlian : TKJ dan MM

Kelas : X TKJ dan MM

Semester : Gasal

SK/KD : Menggunakan perangkat lunak pengolah vektor

Tahun Pelajaran : 2017/2018

No	Kompetensi / Sub Komponen Penilaian		Pencapaian Kompetensi			
			Tidak	Ya		
				70-79	80-89	90-100
1	Persiapan Kerja					
	1. Menyalakan Komputer & membuka CorelDRAW	5				
	2. Membuat dan mengatur properti dokumen baru	5				
	Skor Komponen : 10					
2	Proses					
	1. Menambahkan garis	8				
	2. Menambahkan bentuk beraturan	8				
	3. Menambahkan text	8				
	4. Mengganti warna	8				
	5. Menyimpan hasil kerja	8				
	Skor Komponen : 40					
3	Hasil Kerja					
	1. Menambahkan garis	6				
	2. Menambahkan bentuk beraturan	6				
	3. Menambahkan text	6				
	4. Mengganti warna	6				
	5. Menyimpan hasil kerja	6				
	Skor Komponen : 30					
4	Sikap Kerja					
	1. Kerapian hasil bekerja	5				
	2. Kompleksitas hasil kerja	5				
	Skor Komponen : 10					
5	Kelengkapan penugasan					
	1. 3 hasil penugasan	10				
	2. 2 hasil penugasan	8				
	3. 1 hasil penugasan	5				
	Skor Komponen : 10					

Jogonalan, 3 November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Reny Septiana, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni Puspita Sari

NIM. 14520241049

# TABEL PENILAIAN UNJUK KERJA

Mata Diklat : Dasar Desain Grafis

Kompetensi Keahlian : TKJ dan MM

Kelas : X TKJ dan MM

Semester : Gasal

SK/KD : Manipulasi gambar vektor menggunakan fitur efek.

Tahun Pelajaran : 2017/2018

No	Kompetensi / Sub Komponen Penilaian		Pencapaian Kompetensi			
			Tidak	Ya		
				70-79	80-89	90-100
1	Persiapan Kerja					
	1. Menyalakan Komputer & membuka CorelDRAW	5				
	2. Membuat dan mengatur properti dokumen baru	5				
	Skor Komponen : 10					
2	Proses					
	1. Membuat efek <i>transparent</i>	7				
	2. Membuat efek <i>lens</i>	7				
	3. Membuat efek <i>blend</i>	7				
	4. Membuat efek <i>bevel</i>	7				
	5. Membuat efek <i>envelope</i>	7				
	6. Membuat efek <i>extrude</i>	8				
	Skor Komponen : 40					
3	Hasil Kerja					
	1. Efek <i>transparent</i>	5				
	2. Efek <i>lens</i>	5				
	3. Efek <i>blend</i>	5				
	4. Efek <i>bevel</i>	5				
	5. Efek <i>envelope</i>	5				
	6. Efek <i>extrude</i>	6				
	Skor Komponen : 30					
4	Sikap Kerja					
	1. Kerapian hasil bekerja	5				
	2. Kompleksitas hasil kerja	5				
	Skor Komponen : 10					
5	Kelengkapan penugasan	6				
	Skor Komponen : 6					

Jogonalan, 3 November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Reny Septiana, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni P.S

NIM. 14520241049

## TABEL PENILAIAN UNJUK KERJA

Mata Diklat : Dasar Desain Grafis

Kelas : X TKJ dan MM

SK/KD : Membuat desain berbasis gambar vektor.

Kompetensi Keahlian : TKJ dan MM

Semester : Gasal

Tahun Pelajaran : 2017/2018

No	Kompetensi / Sub Komponen Penilaian		Pencapaian Kompetensi			
			Tidak	Ya		
				70-79	80-89	90-100
1	Persiapan Kerja					
	1. Menyalakan Komputer & membuka CorelDRAW	5				
	2. Membuat dan mengatur properti dokumen baru	5				
	Skor Komponen : 10					
2	Proses					
	1. <i>Tracing</i> manual gambar bitmap menjadi vektor	20				
	2. Pewarnaan gambar vektor	20				
	Skor Komponen : 40					
3	Hasil Kerja					
	1. <i>Tracing</i> manual gambar bitmap menjadi vektor	15				
	2. Pewarnaan gambar vektor	15				
	Skor Komponen : 30					
4	Sikap Kerja					
	1. Kerapian hasil bekerja	10				
	2. Kompleksitas hasil kerja	10				
	Skor Komponen : 20					

Jogonalan, 3 November 2017

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Reny Septiana, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY



Ni Putu Nuratni P.S

NIM. 14520241049

# Lampiran 13

## Nilai Peserta Didik



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

## DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK



Tahun Pelajaran : 2017 / 2018  
Kelas/Semester : XII TKJ 2 / Gasal

[illegible]



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

## DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK



Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
Mata Pelajaran : KKPI

Tahun Pelajaran : 2017 / 2018  
Kelas/Semester : XII Multimedia / Gasal

[illegible]





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

## DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK



Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian  
Mata Pelajaran : KKPI

Tahun Pelajaran : 2017 / 2018  
Kelas/Semester : XII Pemasaran 2 / Gasal

[illegible]



# SMK NEGERI 1 JOGONALAN

## DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK



Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer&Jaringan  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Tahun Pelajaran : 2017 / 2018  
Kelas/Semester : X TKJ 1 / Gasal

No.	Nama Peserta Didik	KKM : 78											
		Kompetensi Dasar (Pengetahuan/Keterampilan)											
		4.6	4.7	4.8									
1	ADIT SEPRIANTO	91	95	96									
2	ANGGI EKA WARDANI	91	96	96									
3	ARI WIJAYANTO	93	90	98									
4	BAYU SETIYAWAN	89	82	95									
5	CHANDRA PRATAMA	93	95	50									
6	DINA AULIA	93	90	90									
7	DIVA INSANI	89	86	50									
8	OZAILI DANDI SETIAWAN	91	92	50									
9	ELMI PERTIWI	91	89	94									
10	FAJAR EKO PRASETYO	89	88	93									
11	FAJAR FEBRIANSYAH	87	87	97									
12	GILANG PRADISTIA	91	89	87									
13	INDRI DWI ASTUTI	92	86	94									
14	JOKSAN DWITAMA	91	96	94									
15	LINA RAMADHAN	93	97	96									
16	LINTANG ANDRIANI	92	96	97									
17	M.BAGUS AJI DEWANTORO	89	83	98									
18	MAHARANI NUR HANIFAH	93	84	90									
19	MERY KRISYANTO	93	92	94									
20	MUHAMMAD ANDIKA NUGROHO	93	84	96									
21	MUHAMMAD FARREL ABHIYASA	87	82	96									
22	MUHAMMAD RISKY FIRMANSYAH	93	88	93									
23	NAUFAL ZUHDI RAHMATULLOH	93	97	98									
24	NOVITA KUSUMA NINGRUM	90	81	95									
25	NUGROHO WISNU SAPUTRO	93	81	97									
26	NUZULAN NURUL ISTIQOMAH	83	86	94									
27	ORLANDO FEBRY SETYAWAN	92	93	96									
28	RENDRA SATRIA WIBOWO	83	80	90									
29	RETNO WULANDARI	91	87	90									
30	RIFKI ARYANTA	89	84	90									
31	RIYAN CANDRA ANANTA	93	82	94									
32	SHELLA APRILIYANI	88	79	94									
33	ULFAH LAILA FITRIANA	87	79	81									
34	WAHYU IKA AYU NURSANTI	91	80	82									
35	YOLAN AMELIA	84	84	81									
36	ZAHRA NAFILA	81	89	92									

Mengetahui,  
Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017  
Mahasiswa PLT UNY,

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049





## SMK NEGERI 1 JOGONALAN

## DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK



Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer & Jaringan  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Tahun Pelajaran : 2017 / 2018  
Kelas/Semester : X TKJ 2 / Gasal

No.	Nama Peserta Didik	KKM : 78											
		Kompetensi Dasar (Pengetahuan/Keterampilan)											
		4.6	4.7	4.8									
1	ANGGRAINI NUR UTAMI	93	88	94									
2	ANJANI NURUL JUBAIDAH	82	85	50									
3	ARDIYANTO NUGROHO	93	98	98									
4	ARIS LISTIYANTO	93	98	50									
5	CHRISNA SAPUTRA	93	97	50									
6	DAVID HIDAYATULLOH	89	84	50									
7	DEA KAFITA ROHMAH	93	92	94									
8	DIANA WAHYUTI	93	96	50									
9	DIMAS NOVAN SAPUTRA	93	98	50									
10	DWI ROMASYARIL SIDIQ	93	97	50									
11	EDY PAMBUDI	93	73	50									
12	ERNI SISWANTI	91	89	95									
13	FATIMAH NUR SAFITRI	89	53	50									
14	GALAXY SATRIA BAGASKARA	93	97	50									
15	GELBI IKBAR OVIANTO	93	97	50									
16	IKA RAHMA DEWI	89	98	96									
17	ILHAM AZIZ NUR FAUZI	81	91	50									
18	INDAH LESTARININGSIH	91	97	93									
19	JEFFRI HERMANTO	89	98	94									
20	KHAFIDZ NURHIDAYAH	93	97	99									
21	KRISTIAS DESI MAWATI	88	95	50									
22	MUHAMMAD ILHAM NUR AZIZ	93	97	50									
23	MUHAMMAD RIDWAN	93	98	50									
24	MUTIA ARVIAN FITRI MUSTANIROH	87	95	50									
25	OKTAVIANTO EKA PRATAMA	91	85	50									
26	PUTRI AROFAH	93	96	97									
27	RAHMADI DIAS PRABOWO	92	53	50									
28	RIZKY KHOIRUNISA	91	98	91									
29	ROCKY ERICK PRASETYO	84	98	50									
30	RONICO ARY PRADANA	90	98	50									
31	ROSYID NURHUDA	93	98	97									
32	SILVIANA PUSPITASARI	91	95	50									
33	SUBKHI NUR SYAIFUDIN	90	97	50									
34	TIARA DIKA AYU TRI LESTARI	87	73	50									
35	VALINTINA	88	98	50									
36	VIOLINDA ANGELICA EXSANTI	91	85	50									

Mengetahui,  
Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017  
Mahasiswa PLT UNY,

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049



# SMK NEGERI 1 JOGONALAN

## DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK



Kompetensi Keahlian : Multimedia  
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Tahun Pelajaran : 2017 / 2018  
Kelas/Semester : X Multimedia / Gasal

No.	Nama Peserta Didik	KKM : 78										
		Kompetensi Dasar (Pengetahuan/Keterampilan)										
		4.6	4.7	4.8								
1	ADE VINA MAULANI	89	86	92								
2	ADHIKA TIRTA NUGRAHA	90	89	97								
3	ANA DWI FEBRIYANTI	81	88	87								
4	BAYU ADI PERMANA	89	94	94								
5	DEFITRI	86	86	92								
6	DEWI EVITA SARI	45	87	92								
7	DIMAS AKBAR CAHYONO	89	90	97								
8	ESTU PUTRI HANDAYANI	93	95	90								
9	FADLI NUR HIDAYAT	83	93	92								
10	FATOURROHMAN ARROSYID	83	96	96								
11	FERDIANSYAH ROSYADA	78	53	96								
12	INGGIRVIANA LUTFI PRAMESTI	93	97	95								
13	INTAN SABRINA NURAINI	89	96	95								
14	ISMIYATI MARGININGSIH	93	98	94								
15	JUAN WAHYU CAHYANINGRUM	90	89	96								
16	LIANDA AYU FITRIANA	85	79	90								
17	M BAGAS LANCHITO	89	92	50								
18	MOHAMMAD OODLIZAKA RIZKILLAH	78	96	86								
19	MUHAMMAD NASHIR	91	98	97								
20	NOLVAL KRISTIANO WIBOWO	80	86	93								
21	NUR KHOLIFAH	89	98	89								
22	PIPIIT FRIDA ARYANI	45	96	83								
23	RACHMA FATHYA RAUFI ANNISA	78	94	94								
24	RENY NOVIANTI	93	94	97								
25	RESTI WIDYA PANGESTUTI	88	93	67								
26	RISKA WULANDARI	91	98	94								
27	RORO WHYNNIE NOVIANTY RIZKY S.R	91	96	96								
28	SANTI PUSPITASARI	91	96	96								
29	SITI ARIYANTI MUNAWAROH	84	94	96								
30	SITI ZULAIHAH	91	95	93								
31	SUNIA HENDARKUSUMAWATI	88	87	94								
32	VIO ILMINO	93	98	93								
33	WAFIQ YAHYA ALL HADI	91	98	96								
34	WISNU KUSUMA BRATA	93	53	50								
35	YOGA YUDISTIRA HARAHAP	93	98	96								
36	ZURAWATI	93	93	94								

Jogonalan, 15 November 2017  
Mahasiswa PLT UNY,

Mengetahui,  
Guru Pembimbing.

Reny Septiana, S.Pd.

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
NIM. 14520241049

Lampiran 14

Analisis dan Tindak

Lanjut





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

V Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : TKJ 1

Pokok Bahasan : Menggunakan perangkat lunak pengolah vektor  
 Banyak Soal : Jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH																		Jumlah	SCORE MAX	KETERCAPAIAN	KETUNTASAN	
		Persiapan		Proses					Hasil Kerja					Sikap		Kelengkapan							YA	TIDAK
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	1	2	3						
		5	5	8	8	8	8	8	6	6	6	6	6	5	5	10	8	5						
1	ADIT SEPRIANTO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8		91	100	91%	1		
2	ANGGI EKA WARDANI	5	5	7	7	7	7	7	6	4	6	6	6	4	4	10			91	100	91%	1		
3	ARI WIJAYANTO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
4	BAYU SETIYAWAN	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	2		8		89	100	89%	1		
5	CHANDRA PRATAMA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
6	DINA AULIA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
7	DIVA INSANI	5	5	7	7	7	7	7	6	4	6	6	6	4	4		8		89	100	89%	1		
8	DZAILI DANDI SETIAWAN	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8		91	100	91%	1		
9	ELMI PERTIWI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	4	6	6	4	4	10			91	100	91%	1		
10	FAJAR END PRASETYO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	2		8		89	100	89%	1		
11	FAJAR FEBRIANSYAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	4	6	6	4	2		8		87	100	87%	1		
12	IGILANG PRADIPTIA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8		91	100	91%	1		
13	INDRI DWI ASTUTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	5	6	4	4	10			92	100	92%	1		
14	JOHAN DWITAMA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8		91	100	91%	1		
15	LINA RAMADHAN	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
16	LINTANG ANDRIANI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	5	6	4	4	10			92	100	92%	1		
17	M. BAGUS ARI DEWANTORO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	2		8		89	100	89%	1		
18	MAHARANI NUR HANIPAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
19	MERY KRISYANTO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
20	MUHAMMAD ANDIKA NUGROHO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
21	MUHAMMAD FARREL ABHIYASA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	4	6	6	4	2		8		87	100	87%	1		
22	MUHAMMAD RISKY FIRMANSYAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
23	NAUFAL ZUHDI RAHMATULLOH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
24	NOVITA KUSUMA NINGRUM	5	5	7	7	7	7	7	6	6	5	6	6	4	4		8		90	100	90%	1		
25	NUGROHO WISNU SAPUTRO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
26	NUZULAN NURUL ISTIQOMAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	2	1		5		83	100	83%	1		
27	ORLANDO FEBRY SETYAWAN	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	5	6	4	4	10			92	100	92%	1		
28	RENDRA SATRIA WIBOWO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	2	1		5		83	100	83%	1		
29	RETNO WULANDARI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8		91	100	91%	1		
30	RIFKI ARYANTA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	5	5	6	4	4		8		89	100	89%	1		
31	RIYAN CANDRA ANANTA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1		
32	SHELLA APRILIYANI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		5		88	100	88%	1		
33	TULFAH LAILA FITRIANA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	3		5		87	100	87%	1		
34	WAHYU IKA AYU NURSANTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8		91	100	91%	1		
35	YOLAN AMELIA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	4	6	3	3		5		84	100	84%	1		
36	ZAHRA NAFILA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	4	6	2	1		5		81	100	81%	1		
Rata-rata		180	180	252	252	252	252	252	216	212	208	208	216	137	123	160	112	30				36	0	
Rata-rata Maksimum		180	180	288	288	288	288	288	216	216	216	216	216	180	180	240	288	180						
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	88%	88%	88%	88%	88%	100%	98%	96%	96%	100%	79%	68%	67%	39%	17%						

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Remy Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

v Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : TKJ 2

Pokok Bahasan : Menggunakan perangkat lunak pengolah vektor  
 Banyak Soal : Jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH																	SCORE MAX	KETERCAP AIAN	KETUNTASAN		
		Persiapan		Proses					Hasil Kerja					Sikap		Kelengkapan					Jumlah	YA	TIDAK
		1	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	1	2	3					
		5	5	8	8	8	8	8	6	6	6	6	6	5	5	10	8	5					
1	ANGGRAINI NUR UTAMI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
2	ANJANI NURUL JUSAIIDAH	5	5	7	7	7	7	7	5	5	6	3	4	2	2		8		82	100	82%	1	
3	ARDIYANTO NUGROHO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
4	ARIS LISTIYANTO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
5	CHRISNA SAPUTRA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
6	DAVID HIDAYATULLOH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	4	3	10			89	100	89%	1	
7	DEA KAPITA ROMMAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
8	DIANA WAHYUTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
9	DIMAS NOVIAN SAPUTRA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
10	DWI ROMASYARI SIDIQ	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
11	EDY PAMBUDI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
12	ERNI SISWANTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10			91	100	91%	1	
13	FATIMAH NUR SARITRI	5	5	7	7	7	7	7	6	4	6	6	6	3	3	10			89	100	89%	1	
14	GALAXY SATRIA BAGASKARA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
15	GELBI KBAR OVIANTO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
16	KA RAHMA DEWI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3		8		89	100	89%	1	
17	ILHAM AZIZ NUR FAUZI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	2	2		5		85	100	85%	1	
18	INDAH LESTARININGSIH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10			91	100	91%	1	
19	JEFFRI HERMANTO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	4	3	10			89	100	89%	1	
20	KHAFIDZ NURHIDAYAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
21	KRISTIAS DESI MAWATI	5	5	7	7	7	7	7	4	6	6	3	6	4	4	10			88	100	88%	1	
22	MUHAMMAD ILHAM NUR AZIZ	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
23	MUHAMMAD RIDWAN	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
24	MUTIA ARVIAN FITRI MUSTANIROH	5	5	7	7	7	7	7	6	4	6	6	6	3	3		8		87	100	87%	1	
25	Oktavianto EKA PRATAMA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10			91	100	91%	1	
26	PUTRI AROPAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
27	RAHMADI DIAS PRABOWO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	3	10			92	100	92%	1	
28	RIZKY KHOIRUNISA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10			91	100	91%	1	
29	ROCKY ERICK PRASETYO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	2	2		8		84	100	84%	1	
30	RONICO ARY PRADANA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	4	4	10			90	100	90%	1	
31	ROSYO NURHUDA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10			93	100	93%	1	
32	SILVANA PUSPITASARI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10			91	100	91%	1	
33	SUBKHI NUR SYAIFUDIN	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	4	4	10			90	100	90%	1	
34	TIARA DIKA AYU TRI LESTARI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	2	2		8		87	100	87%	1	
35	VALINTINA	5	5	7	7	7	7	7	4	6	6	6	6	3	2	10			88	100	88%	1	
36	VICOLINDA ANGELICA EKSANTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10			91	100	91%	1	
Jumlah Persiapan		180	180	252	252	252	252	252	211	211	216	192	216	126	122	300	40	5					
Jumlah Maksimum		180	180	288	288	288	288	288	216	216	216	216	216	180	180	360	288	180				36	0
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	88%	88%	88%	88%	88%	98%	98%	100%	89%	100%	70%	68%	83%	14%	2%					

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

*Reny Septiana, S.Pd.*  
 Reny Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017

Mahasiswa PLT UNY

*Ni Putu Nuratni Puspita Sari*  
 Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

v Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : Multimedia

Pokok Bahasan : Menggunakan perangkat lunak pengolah vektor  
 Banyak Soal : Jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH																	SCORE MAX	KETERCAP AIAN	KETUNTASAN			
		Persiapan			Proses				Hasil Kerja					Sikap		Kelengkapan					Jumlah	YA	TIDAK	
		1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	1	2						3
		5	5	8	8	8	8	8	6	6	6	6	6	5	5	10	8	5						
1	ADE VINA MAULANI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	2	2	2	8		89	100	89%	1		
2	ADHINA TIRTA NUGRAHA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	4	4	10		90	100	90%	1			
3	ANA DWI FEBRIYANTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	2	2		5	81	100	81%	1			
4	BAYU ADI PERMANA	5	5	7	7	7	7	7	6	5	6	6	6	3	2	10		89	100	89%	1			
5	DEPITRI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3		5	86	100	86%	1			
6	DEWI EVITA SARI	5	5	7	7	7	7	7	0	0	0	0	0	0	0			45	100	45%		1		
7	DIMAS AKBAR CANYONO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3		8	89	100	89%	1			
8	ESTU PUTRI HANDAYANI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
9	FADLI NUR Hidayat	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4			83	100	83%	1			
10	FATOURROHMAN ARROSYID	5	5	7	7	7	7	7	5	5	5	5	5	2	2		8	83	100	83%	1			
11	FERDIANSYAH ROSYADA	5	5	7	7	7	7	7	5	4	2	3	6	3	3		5	78	100	78%	1			
12	INGGRIYANA LUTFI PRAMESTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
13	INTAN SABRINA NURAINI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3		8	89	100	89%	1			
14	ISMIYATI MARGININGSIH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
15	JUAN WAHYU CANYANINGRUM	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	3	6	4	4	10		90	100	90%	1			
16	LIANDA AYU FITRIANA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	2		5	85	100	85%	1			
17	M BAGAS LANDITO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	2		8	89	100	89%	1			
18	MUHAMMAD GUDZAKA RIZKILLAH	5	5	7	7	7	7	7	4	4	4	4	4	3	3		5	78	100	78%	1			
19	MUHAMMAD NASHIR	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10		91	100	91%	1			
20	NOUVAL KRISTANTO WIBOWO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3		5	80	100	80%	1			
21	NUR KHOULIFAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3		8	89	100	89%	1			
22	PUPIT FRIDA ARYANI	5	5	7	7	7	7	7	0	0	0	0	0	0	0			45	100	45%		1		
23	RACHMA FATHYA RAUFI ANNISA	5	5	7	7	7	7	7	4	4	4	4	4	3	3		5	78	100	78%	1			
24	RENY NOVIANI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
25	RESTI WIDYA PANDESTUTI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	5	6	3	3		8	88	100	88%	1			
26	RISKA WULANDARI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8	91	100	91%	1			
27	RORO WHYNNIE NOVIANTY RIZKY S.R	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8	91	100	91%	1			
28	SANTI PUSPITASARI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10		91	100	91%	1			
29	SITI ARIYANTI MUNAWAROH	5	5	7	7	7	7	7	6	4	6	3	6	3	1		8	84	100	84%	1			
30	SITI ZULAIMAH	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	3	10		91	100	91%	1			
31	SUYA HENDARKUSUMAWATI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	3	2		8	88	100	88%	1			
32	VIO LAMNO	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		91	100	91%	1			
33	WAFIQ YAHYA ALL HADI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4		8	91	100	91%	1			
34	WISNU KUSUMA BRATA	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
35	YOGA YUDISTIRA HARAHAP	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
36	ZURARATI	5	5	7	7	7	7	7	6	6	6	6	6	4	4	10		93	100	93%	1			
Total Persiapan		180	180	252	252	252	252	252	198	198	198	177	204	134	107	142	96	35				34	2	
Total Maximum		180	180	288	288	288	288	288	216	216	216	216	216	180	180	360	288	180						
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	88%	88%	88%	88%	88%	90%	90%	90%	82%	94%	62%	59%	64%	26%	16%	19%					

Jogonalan, 15 November 2017

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

*Reny Septiana, S.Pd.*  
 Reny Septiana, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY

*Ni Putu Nuratni Puspita Sari*  
 Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

V Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : TKJ 1

Pokok Bahasan : Manipulasi gambar vektor menggunakan fitur efek  
 Banyak Spal : Jobsheet

NO	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH																			SCORE MAX	KETERCAP AIAN	KETUNTASAN	
		Persiapan			Proses						Hasil Kerja						Sikap		File	Jumlah			YA	TIDAK
		1	2		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	1					
		5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	5	5	6						
1	AMT SEPRIANTO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	3	4	6	95	100	95%	1		
2	ANGGI EKA WARDANI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	96	100	96%	1		
3	ARI WIJAYANTO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	4	4	5	3	3	3	4	6	90	100	90%	1		
4	BAYU SETIYAWAN	5	5	3	7	7	7	7	8	0	5	4	4	5	3	4	3	5	82	100	82%	1		
5	CHANDRA PRATAMA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	3	4	6	95	100	95%	1		
6	DINA AULIA	5	5	7	7	7	7	7	4	5	5	5	3	5	4	4	4	6	90	100	90%	1		
7	DIVA INSANI	5	5	7	3	7	7	7	8	5	0	5	5	3	6	4	4	5	86	100	86%	1		
8	DZAILI DANDI SETIAWAN	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	3	2	6	3	4	6	92	100	92%	1		
9	ELMI PERTIWI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	2	3	4	4	6	89	100	89%	1		
10	FAJAR EKO PRASETYO	5	5	7	7	7	7	4	8	5	5	3	3	3	4	3	4	6	88	100	88%	1		
11	FAJAR FEBRIANSYAH	5	5	7	7	7	5	4	8	5	5	5	3	3	5	3	4	6	87	100	87%	1		
12	GILANG PRADISTIA	5	5	7	7	7	7	5	6	5	5	5	5	3	4	3	4	6	89	100	89%	1		
13	INDRI DWI ASTUTI	5	5	7	7	7	5	5	8	5	5	5	2	3	4	3	4	6	86	100	86%	1		
14	JOKSAN DWITAMA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	5	3	4	6	96	100	96%	1		
15	LINA RAMADHAN	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	5	4	4	6	97	100	97%	1		
16	LINTANG ANDRIANI	5	5	7	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	4	4	6	96	100	96%	1		
17	M BAGUS AJI DEWANTORO	5	5	6	7	7	7	7	3	8	3	5	5	4	0	6	3	4	5	83	100	83%	1	
18	MAHARANI NUR HANIFAH	5	5	7	5	7	7	5	6	5	2	3	5	2	6	3	3	6	84	100	84%	1		
19	MERY KRISYANTO	5	5	7	7	7	7	7	4	8	5	5	5	5	2	6	4	4	6	92	100	92%	1	
20	MUHAMMAD ANDIKA NUGROHO	5	5	3	7	7	7	7	4	8	0	5	5	5	4	6	4	4	5	84	100	84%	1	
21	MUHAMMAD FARREL ABHIYASA	5	5	7	7	5	7	3	8	5	5	2	5	0	6	3	4	5	82	100	82%	1		
22	MUHAMMAD RISKY FIRMANSYAH	5	5	7	7	5	7	5	8	5	5	3	5	2	5	4	4	6	88	100	88%	1		
23	NAUFAL ZUHDI RAHMATULLOH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	6	4	4	6	97	100	97%	1		
24	NOVITA KUSUMA NINGRUM	5	5	7	5	7	7	7	4	6	5	2	4	5	3	3	3	4	6	81	100	81%	1	
25	NUGROHO WISNU SAPUTRO	5	5	3	7	7	7	7	4	8	0	5	5	4	2	6	4	4	5	81	100	81%	1	
26	NUZULAN NURUL ISTIQOMAH	5	5	7	7	7	7	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4	6	86	100	86%	1		
27	ORLANDO FEBRY SETYAWAN	5	5	7	7	7	7	5	8	5	4	5	5	4	5	4	4	6	93	100	93%	1		
28	RENDRA SATRIA WIBOWO	5	5	7	7	7	7	7	3	4	5	4	4	4	0	3	3	5	80	100	80%	1		
29	RETNO WULANDARI	5	5	7	5	7	7	5	8	5	2	4	5	3	6	3	4	6	87	100	87%	1		
30	RIFKI ARYANTA	5	5	7	5	7	5	6	8	5	2	4	2	3	6	4	4	6	84	100	84%	1		
31	RIYAN CANDRA ANANTA	5	5	7	3	7	6	5	8	5	0	5	5	3	6	3	4	5	82	100	82%	1		
32	SHELLA APRILIYANI	5	5	7	4	7	5	7	3	5	5	5	3	5	0	4	4	5	79	100	79%	1		
33	ULFAH LAILA PITRIANA	5	5	7	4	7	4	3	8	5	5	5	3	0	6	3	4	5	79	100	79%	1		
34	WAHYU IKA AYU NURSANTI	5	5	7	7	7	5	4	8	0	5	5	3	3	5	3	3	5	80	100	80%	1		
35	YOLAN AMELIA	5	5	7	7	7	7	4	4	8	5	5	4	4	2	5	3	5	84	100	84%	1		
36	ZAHRA NAFILA	5	5	7	7	7	7	4	7	6	5	5	5	4	5	3	4	4	6	89	100	89%	1	
Skor Persiapan		180	180	239	230	248	232	197	265	157	156	163	156	109	168	125	139	205						
Skor Maximum		180	180	252	252	252	252	252	288	180	180	180	180	180	216	180	180	216						
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	95%	91%	98%	92%	78%	92%	87%	87%	91%	87%	61%	94%	70%	77%	95%						

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

✓ Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : TKJ 2

Pokok Bahasan : Manipulasi gambar vektor menggunakan fitur efek  
 Banyak Soal : Jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH																			SCORE MAX	KETERCAPAIAN	KETUNTASAN	
		Persiapan		Proses						Hasil Kerja						Skap		File	Jumlah	YA			TIDAK	
		1	2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	1						
		5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	5	5	6						
1	ANGGRAINI NUR UTAMI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	5	88	100	88%	1		
2	ANJANI NURUL JUBAIDAH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	0	0	4	4	85	100	85%	1		
3	ARDIYANTO NUGROHO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
4	ARIS LISTIYANTO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
5	CHRISNA SAPUTRA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	6	4	4	6	97	100	97%	1		
6	DAVID HIDAYATULLOH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	0	0	4	4	4	84	100	84%	1		
7	DEA KAFITA ROHMAH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	0	0	4	4	5	92	100	92%	1		
8	DIANA WAHYUTI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	4	6	4	4	6	96	100	96%	1		
9	DIMAS NOVAN SAPUTRA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
10	DWI ROMASYARIL SIDIQ	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	6	4	4	6	97	100	97%	1		
11	EDY PAMBUJI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	0	0	0	0	4	4	2	73	100	73%		1	
12	ERNI SISWANTI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	4	5	0	3	4	5	89	100	89%	1		
13	FATIMAH NUR SAFITRI	5	5	7	7	7	7	7	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	53	100	53%		1	
14	GALAXY SATRIA BAGASKAHA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	6	4	4	6	97	100	97%	1		
15	GELBI KBAR OVIANTO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	5	6	4	4	6	97	100	97%	1		
16	IKA RAHMA DEWI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
17	ILHAM AZIZ NUR FAUZI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	0	4	6	4	4	5	91	100	91%	1		
18	INDAH LESTARININGSIH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	6	4	4	6	97	100	97%	1		
19	JEFFRI HERMANTO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
20	KHAFIDZ NURHIDAYAH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	5	6	4	4	6	97	100	97%	1		
21	KRISTIAS DESI MAWATI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	5	5	4	4	5	95	100	95%	1		
22	MUHAMMAD ILHAM NUR AZIZ	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	4	5	5	6	4	4	6	97	100	97%	1		
23	MUHAMMAD RIQWAN	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
24	MUTIA ARVIAN FITRI MUSTANIRDH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	3	5	4	4	6	95	100	95%	1		
25	OKTAVIANTO EKA PRATAMA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	0	0	4	4	4	85	100	85%	1		
26	PUTRI AROFAH	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	5	4	4	6	96	100	96%	1		
27	RAHMADI DIAS PRABOWO	5	5	7	7	7	7	7	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	53	100	53%		1	
28	RIZKY KHORUNISA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
29	ROCKY ERICK PRASETYO	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
30	RONICO ARY PRADANA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
31	ROSYO NURHUDA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
32	SILVANA PUSPITASARI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	4	5	4	4	4	6	95	100	95%	1		
33	SUBKHI NUR SYAIFUDIN	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	4	6	4	4	6	97	100	97%	1		
34	TIARA DIKA AYU TRI LESTARI	5	5	7	7	7	7	7	8	0	5	0	0	5	0	4	4	2	73	100	73%		1	
35	VALINTINA	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	6	4	4	6	98	100	98%	1		
36	VIOLENDIA ANGELICA EXSANTI	5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	0	0	4	4	4	85	100	85%	1		
Score Perolehan		180	180	252	252	252	252	252	288	165	167	154	152	125	157	115	136	183				32	4	
Score Maximum		180	180	252	252	252	252	252	288	180	180	180	180	180	216	180	180	216						
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	92%	93%	86%	85%	69%	73%	64%	76%	85%						

Jogonalan, 15 November 2017

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Remy Septama, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY

 Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

✓ Produktif



Mata Pelajaran :  
 Tingkat / Semester :  
 Kompetensi Keahlian :

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : Multimedia

Pokok Bahasan : Manipulasi gambar vektor menggunakan fitur efek  
 Banyak Soal : Jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH																			SCORE MAX	KETERCAP AIAN	KETUNTASAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
		Penalaran			Proses					Hasil Kerja					Sikap		File	Jumlah					YA	TIDAK																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15									16	17	18	19																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
		5	5	7	7	7	7	7	8	5	5	5	5	5	5	6	5	5	6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017

Mahasiswa PLT UNY

 Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif  
 Adaptif  
 Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : TKJ 1

Pokok Bahasan  
 Banyak Soal

: Membuat desain berbasis gambar vektor  
 : Jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH									SCORE MAX	KETERCA PAIAN	KETUNTASAN	
		Persiapan		Proses		Hasil Kerja		Sikap		Jumlah			YA	TIDAK
		1	2	1	2	1	2	1	2					
		5	5	20	20	15	15	10	10					
1	ADIT SEPRIANTO	5	5	20	20	15	15	9	7	96	100	96%	1	
2	ANGGI EKA WARDANI	5	5	20	20	15	15	7	9	96	100	96%	1	
3	ARI WIJAYANTO	5	5	20	20	15	15	9	9	98	100	98%	1	
4	BAYU SETIYAWAN	5	5	20	20	15	15	7	8	95	100	95%	1	
5	CHANDRA PRATAMA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1
6	DINA AULIA	5	5	20	20	12	15	5	8	90	100	90%	1	
7	DIVA INSANI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1
8	DZAILI DANDI SETIAWAN	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1
9	ELMI PERTIWI	5	5	20	20	15	15	6	8	94	100	94%	1	
10	FAJAR EKO PRASETYO	5	5	20	20	15	15	8	5	93	100	93%	1	
11	FAJAR FEBRIANSYAH	5	5	20	20	15	15	8	9	97	100	97%	1	
12	GILANG PRADISTIA	5	5	20	20	12	15	5	5	87	100	87%	1	
13	INDRI DWI ASTUTI	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1	
14	JOKSAN DWITAMA	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1	
15	LINA RAMADHAN	5	5	20	20	15	15	8	8	96	100	96%	1	
16	LINTANG ANDRIANI	5	5	20	20	15	15	9	8	97	100	97%	1	
17	M.BAGUS AJI DEWANTORO	5	5	20	20	15	15	9	9	98	100	98%	1	
18	MAHARANI NUR HANIFAH	5	5	20	20	12	15	6	7	90	100	90%	1	
19	MERY KRISYANTO	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1	
20	MUHAMMAD ANDIKA NUGROHO	5	5	20	20	15	15	7	9	96	100	96%	1	
21	MUHAMMAD FARREL ABHIYASA	5	5	20	20	15	15	8	8	96	100	96%	1	
22	MUHAMMAD RISKY FIRMANSYAH	5	5	20	20	15	15	5	8	93	100	93%	1	
23	NAUFAL ZUHDI RAHMATULLOH	5	5	20	20	15	15	9	9	98	100	98%	1	
24	NOVITA KUSUMA NINGRUM	5	5	20	20	15	15	8	7	95	100	95%	1	
25	NUGROHO WISNU SAPUTRO	5	5	20	20	15	15	9	8	97	100	97%	1	
26	NUZULAN NURUL ISTIQOMAH	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1	
27	ORLANDO FEBRY SETYAWAN	5	5	20	20	15	15	8	8	96	100	96%	1	
28	RENDRA SATRIA WIBOWO	5	5	20	20	15	12	7	6	90	100	90%	1	
29	RETNO WULANDARI	5	5	20	20	15	12	7	6	90	100	90%	1	
30	RIFKI ARYANTA	5	5	20	20	13	14	7	6	90	100	90%	1	
31	RIYAN CANDRA ANANTA	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1	
32	SHELLA APRILIYANI	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1	
33	ULFAH LAILA FITRIANA	5	5	10	20	12	15	7	7	81	100	81%	1	
34	WAHYU IKA AYU NURSANTI	5	5	20	20	10	10	5	7	82	100	82%	1	
35	YOLAN AMELIA	5	5	10	20	12	15	7	7	81	100	81%	1	
36	ZAHRANAFILA	5	5	20	20	12	15	7	8	92	100	92%	1	
Scor Perolehan		180	180	700	720	470	483	239	246				33	3
Scor Maximum		180	180	720	720	540	540	360	360					
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	97%	100%	87%	89%	66%	68%					

Jogonalan, 15 November 2017

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif

Adaptif

✓ Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : TKJ 2

Pokok Bahasan  
 Banyak Soal

: Membuat desain berbasis gambar vektor  
 : jobsheet

NO.	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH										SCORE MAX	KETERCA PAJAN	KETUNTASAN	
		Penalaran		Proses		Hasil Kerja		Sikap		Jumlah	YA			TIDAK	
		1	2	1	2	1	2	1	2						
		5	5	20	20	15	15	10	10						
1	ANGGRAINI NUR UTAMI	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1		
2	ANJANI NURUL JUBAIDAH	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
3	ARDIYANTO NUGROHO	5	5	20	20	15	15	9	9	98	100	98%	1		
4	ARIS LISTIYANTO	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
5	CHRISNA SAPUTRA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
6	DAVID HIDAYATULLOH	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
7	DEA KAFITA ROHMAH	5	5	20	20	15	15	9	9	94	100	94%	1		
8	DIANA WAHYUTI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
9	DIMAS NOVAN SAPUTRA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
10	DWI ROMASYARIL SIDIQ	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
11	EDY PAMBUDI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
12	ERNE SISIWANTI	5	5	20	20	15	15	7	7	95	100	95%	1		
13	FATIMAH NUR SARITRI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
14	GALAXY SATRIA BAGASKARA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
15	GELBI KBAR OVIANTO	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
16	IKA RAHMA DEWI	5	5	20	20	15	15	9	7	96	100	96%	1		
17	ILHAM AZIZ NUR FAUZI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
18	INDAH LESTARINGSIH	5	5	20	20	15	15	7	6	93	100	93%	1		
19	JEFFRI HERMANTO	5	5	20	20	15	15	7	7	94	100	94%	1		
20	KHAIDZ NURHIDAYAH	5	5	20	20	15	15	9	10	99	100	99%	1		
21	KRISTIAS DESI MAWATI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
22	MUHAMMAD ILHAM NUR AZIZ	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
23	MUHAMMAD RIOWAN	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
24	MUTIA ARVIAN FITRI MUSTANROH	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
25	OKTAVIANTO EKA PRATAMA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
26	PUTRI ARDFAH	5	5	20	20	15	15	9	8	97	100	97%	1		
27	RAHMADI DIAS PRABOWO	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
28	RIZKY KHOIRUNISA	5	5	20	20	10	20	5	4	93	100	93%	1		
29	ROCKY ERICK PRASETYO	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
30	RONICO ARY PRADANA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
31	ROSYD NURHUDA	5	5	20	20	15	15	8	9	97	100	97%	1		
32	SILVANA PUSPITASARI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
33	SUBKHI NUR SYAIFUDIN	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
34	TIARA DIKA AYU TRI LESTARI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
35	VALINTIA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
36	VIOLINDA ANGELICA EXSANTI	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1	
Score Perolehan		180	180	720	720	360	360	360	360				11	25	
Score Maximum		180	180	720	720	360	360	360	360						
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%						

Jogonalan, 15 November 2017

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Reny Septiana, S.Pd.

Mahasiswa PLT UNY

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**ANALISA HASIL BELAJAR DAN TINDAK LANJUT**

Normatif  
 Adaptif  
 Produktif



Mata Pelajaran  
 Tingkat / Semester  
 Kompetensi Keahlian

: Dasar Desain Grafis  
 : X / 1  
 : Multimedia

Pokok Bahasan  
 Banyak Soal

: Membuat desain berbasis gambar vektor  
 : Jobsheet

NO	NAMA SISWA	SCORE YANG DIPEROLEH										Jumlah	SCORE MAX	KETERCA- PAHAN	KETUNTASAN	
		Persiapan		Proses		Hasil Kerja		Skap		YA	TIDAK					
		1	2	1	2	1	2	1	2							
		5	5	20	20	15	15	10	10							
1	ADE VINA MAULANI	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
2	ADHINA TIRTA NUGRANA	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
3	ANA DAI FEBRIYANTI	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
4	BAYU ADI PERMANA	5	5	20	20	15	15	8	8	64	100	64%	1			
5	DETRI	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
6	DEWI EVITA SAR	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
7	DIMAS KASBAR DAHYONO	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
8	ESTU PUTRI NANDAYANI	5	5	20	20	15	15	8	8	60	100	60%	1			
9	FADLI NUR HADYAT	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
10	FATMURROHMANN ARROSYID	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
11	PERDIANSYAH ROSYADA	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
12	INDIRIANA LUTRI PRAMESTI	5	5	20	20	15	15	8	7	65	100	65%	1			
13	INTAN SABRINA NURANI	5	5	20	20	15	15	7	8	65	100	65%	1			
14	ISMIYATI MARGININGSIH	5	5	20	20	15	15	8	8	64	100	64%	1			
15	JUAN WAHYU DAHYANINGRUM	5	5	20	20	15	15	8	7	66	100	66%	1			
16	LIANDA AYU FITRIANA	5	5	20	20	15	15	8	7	60	100	60%	1			
17	M BAGAS LANDITO	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1		
18	MUHAMMAD QODILAH RIZKILLAH	5	5	20	17	15	10	8	6	66	100	66%	1			
19	MUHAMMAD NASHIR	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
20	MUHAMMAD KRISTANTO WIBOWO	5	5	20	20	15	15	8	7	63	100	63%	1			
21	NUR KHOLIFAH	5	5	20	20	12	15	8	6	59	100	59%	1			
22	PRIAT PRIDA ARIYANI	5	5	20	20	12	12	5	4	53	100	53%	1			
23	RACHMA FATHYA RAUFI ANNISA	5	5	20	20	15	15	8	8	64	100	64%	1			
24	RENY NOVIANI	5	5	20	20	15	15	8	8	62	100	62%	1			
25	RESTI WICHA PANDESTUTI	5	5	20	10	15	0	4	8	47	100	47%		1		
26	RENA WULANDARI	5	5	20	20	15	15	8	8	64	100	64%	1			
27	RORO WYNNIE NOVIANI RIZKY S.R	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
28	SANTI PUSPITASARI	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
29	STI ARYANTI MUNAWAROH	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
30	STI ZULRIHAN	5	5	20	20	15	15	8	7	63	100	63%	1			
31	SUNYA HENDARKUSUMAWATI	5	5	20	20	15	15	7	7	64	100	64%	1			
32	VIO LIVING	5	5	20	20	15	15	7	8	63	100	63%	1			
33	WAFIQ YAHYA ALL HADI	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
34	WISNU KUSUMA BRATA	5	5	20	20	0	0	0	0	50	100	50%		1		
35	YOGA HUGESTIRA HARAHAP	5	5	20	20	15	15	8	8	66	100	66%	1			
36	ZURANIATI	5	5	20	20	15	15	7	7	64	100	64%	1			
Jumlah Persiapan		180	180	720	720	500	488	218	240				33	3		
Jumlah Maksimum		180	180	720	720	540	540	360	360							
Tingkat Ketuntasan		100%	100%	100%	100%	93%	90%	60%	67%							

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing,

Remy Septiana, S.Pd.

Jogonalan, 15 November 2017

Mahasiswa FLT UNY

Ni Putu Nuratni Puspita Sari  
 NIM. 14520241049

Lampiran 15

Dokumentasi Pelaksanaan

PLT





Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran KKPI kelas X Pemasaran 2



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ 1



Gambar 3. Kegiatan inventarisasi buku perpustakaan



Gambar 4. Persiapan Praktik Komputer dan Jaringan Dasar





Gambar 5. Jalan Sehat Jumat Pagi



Gambar 6. Senam Aerobik Jumat Pagi



Gambar 7. Upacara Bendera Hari Senin dan Pelantikan OSIS



Gambar 8. Setelah Upacara Bendera Peringatan Hari Kesaktian Pancasila



Gambar 9. Mengembalikan Papan Grafik Pengunjung dan Peminjam Buku yang sudah diperbarui ke Perpustakaan



Gambar 10. Penarikan Mahasiswa PLT UNY 2017